VUELVE

La Superguía de retos 64

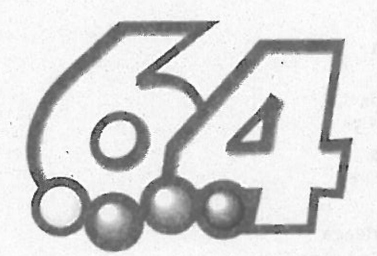
¿Te crees capaz de todo? Demuéstranoslo superando todos y cada uno de los retos que encontrarás en este librito sobre...

The Legend of Zelda
GoldenEye
Super Mario 64
Shadowman
Donkey Kong 64
Jet Force Gemini



y muchos más

VUELVE...



LA SUPERGUÍA DE RETOS

CRÉDITOS

VUELVE LA SUPERGUÍA DE RETOS MAGAZINE 64

Gratis con el número 30 de Magazine 64

Edita: MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63
08022 – Barcelona

Redacción: Es Decir, S.L.
C/ Riera Alta, 8, 2° 3ª
08001 – Barcelona
n64@mcediciones.es

Director: Sergio Arteaga
Director Técnico: Federico Pérez
Jefe de Redacción: Francisco Carmona
Redactores: Raquel García, Miquel López
Maquetación Electrónica: Mª José Soto

Dirección Editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Impresión: NOVO PRINT
Depósito Legal: B-48212/97

Impreso en España – Printed in Spain

Sumario

¡Bienvenido!

Volvemos a la carga Después del primer libro de desafíos espeluznantes, machacamandos y muerdeuñas que publicamos en M64 número 21, atacamos de nuevo con 64 páginas más de desafíos a cuál más exigente.

En esta ocasión, antes de cada desafío encontrarás un truco. Muchos están ahí para que el desafío sea menos duro, pero otros forman parte del mismo reto, como por ejemplo, el del *halfpipe* en *1080° Snowboarding*.

El único premio que recibirás por superar estos retos será la satisfacción por el trabajo bien hecho. No obstante, incluimos unos recuadros para que los marques cada vez que consigas llevar a cabo un desafío. Si quieres, puedes escribirnos para relatar tu experiencia; estaremos encantados de conocer tu periplo.

1080° SNOWBOARDING

Colisiona 20 veces con los corredores de la CPU



Un consejo: Para ejecutar una salida vertiginosa, pulsa hacia adelante cuando el número 1 aparezca en pantalla.
Desafío: Los astutos rivales que controla el ordenador suelen decidirse por una ruta concreta para descender de entre tres posibles, así que si quieres darles caña tantas veces como sea posible, apréndete bien sus trucos y las rutas que siguen. Colócate detrás de él, vira a un lado y vuelta a por él para derribarlo a placer. Procura, después del salto, buscar un buen lugar para aterrizar.
¿Demasiado fácil? Deja que el contrario vuelva a ocupar la primera posición después de cada choque.

Hecho	

Ejecuta 40 1080° en el entrenamiento en el halfpipe



Un consejo: Ejecuta un movimiento sencillo y, en mitad del vuelo, selecciona una pirueta más complicada mediante el menú de pausa para volver loco al juego.
Desafío: Sin la ayuda del truco que te acabamos de dar, la consecución de tantos giros triples seguidos sería prácticamente imposible. Coloca el dedo corazón de tu mano izquierda en posición para que pulse el botón de Start cada vez que estés en pleno salto y entrecruza el *half-pipe* tan horizontalmente como puedas.
¿Demasiado fácil? Utiliza 20 piruetas diferentes para cada vez que inicies un 1080°.

Hecho	

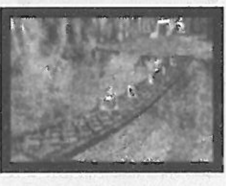
Bate el tiempo de 1'25"en Golden Forest

Un consejo: Para acceder al Gold Boarder, completa el modo Experto y mantén pulsado C-arriba y A en la pantalla de estadísticas de Kensuke Kimachi.
Desafío: Golden Forest se reduce prácticamente a una sucesión de árboles sobre la nieve, y los pocos obstáculos que hay son bien visibles. Pulsa Z siempre que puedas y procura caer bien tras un salto sin desollarte las rodillas. En las zonas de los árboles hay dos atajos.
¿Demasiado fácil? Bate el récord sin hacerte un punto de daño.

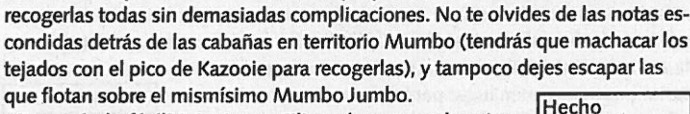
Hecho	

BANJO-KAZOOIE

Recoge 100 notas en Mumbo Mountain en seis minutos

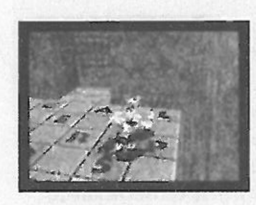


Un consejo: Recoge tres símbolos Mumbo y visita al Shamen para transformarte en termita.
Desafío: Hay notas por toda la tienda, y las dimensiones del mapa no son colosales, así que podrás recogerlas todas sin demasiadas complicaciones. No te olvides de las notas escondidas detrás de las cabañas en territorio Mumbo (tendrás que machacar los tejados con el pico de Kazooie para recogerlas), y tampoco dejes escapar las que flotan sobre el mismísimo Mumbo Jumbo.



¿Demasiado fácil? Intenta no utilizar el pavoneo de patas de Kazooie para ir a toda prisa.

Hecho	



Tírate en paracaídas sobre cuatro objetivos

Un consejo: Introduce CHEATNOWYOUCANFLY-HIGHINTHESKY dentro del castillo de arena de Treasure Trove Cove y conseguirás plumas infinitas.
Desafío: Dirígete a Treasure Trove Cove, busca la Plataforma de Vuelo de Kazooie y utilízala para que el oso y el pájaro salgan por los aires. A continuación, intenta caer sobre nuestros cuatro objetivos utilizando el botón Z: 1) La cúspide del faro; 2) La "X" gigante que hay en el exterior de la isla; 3) La plataforma por la que B-K llegan al nivel; 4) El cangrejo gigante que hay en un extremo de la isla.



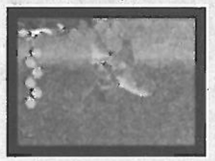
¿Demasiado fácil? No utilices el enfoque aéreo para estudiar el terreno mientras vuelas.

Hecho	



20 vueltas a nuestra carrera de cajas flotantes

Un consejo: Pulsa B en mitad de un salto para aumentar la distancia antes de caer.
Desafío: Mantén pulsado R para que la cámara permanezca detrás de ti y, sin parar, y utilizando tan sólo saltos simples, salta adelante y atrás



hasta cruzar el pasillo de tres cajas que serpentea la orilla de la isla. Intenta no meterte en el agua, ya que el Tiburón Snacker todavía no ha merendado. Si caes, salta fuera del agua en lugar de nadar al estilo perrito. También puedes esquivar al maldito pez si te sumerges y sales a la superficie bastante a menudo.

¿Demasiado fácil? Completa 20 "vueltas" sin caer ni una vez.

Hecho	

Atrapa cinco bolas de nieve del muñeco de ídem



Un consejo: Si quieres gozar de mayor control a la hora de esquivar a los enemigos, recoge las patas de Kazooie.

Desafío: Tras deslizarte por la cuesta pronunciada que hay en la salida de Freezeezy Peak, mira a la derecha y verás a un muñeco de nieve muy agresivo: la misión consiste en "atrapar" cinco de las bolas heladas que lanza. Agáchate, corre, acelera o móntatelo como quieras para colocarte debajo de las bolas, pero *no dejes de moverte*, ya que así sería demasiado fácil. Estudia con atención la sombra de la bola de nieve para saber a dónde va a caer.

¿Demasiado fácil? Intenta atrapar diez bolas.

Hecho	

Completa Gobi's Valley en 25 minutos

Un consejo: Activa el caldero que hay al lado de la entrada a Gobi's Valley para crear un atajo.

Desafío: Por "completar" entendemos conseguir todas las piezas de puzzle y todas las notas, jinjos y panales. Gobi's Valley no es el nivel más complicado; hay cinco plataformas de vuelo que te facilitan la labor y las notas aparecen esparcidas por una zona relativamente pequeña. Mantén extendidas las patas de Kazooie y procura no caerte de las plataformas peligrosas cuando el pajarraco va a toda pastilla.

¿Demasiado fácil? Hazlo sin perder ni una pizca de energía.

Hecho	

DIDDY KONG RACING

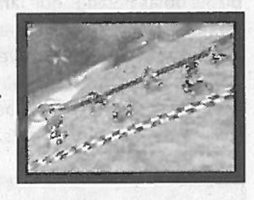


Mejora el tiempo de 1'35" en Everfrost Peak

Un consejo: Para llegar a Everfrost Peak, recoge dos globos dorados y vuela sobre la cornisa nevada de Adventure Island.
Desafío: Estás en un mundo helado y resbaladizo, pero tranqui que no patinarás demasiado, ya que vas en avión. Planea bajo el arco horizontal que hay en este tramo para alcanzar las imprescindibles bananas (también hay una o dos cerca de la línea de llegada), y pasa de frenar para pasar sobre los aceleradores; en este circuito, tu vehículo volaría demasiado rápido como para controlarlo a placer.
¿Demasiado fácil? Quítale cinco segundos al tiempo que te damos.

Hecho	

Consigue tomar la delantera a unos rivales más listos en Fossil Canyon



Un consejo: Introduce TIMETOLOSE en la pantalla de códigos para que los rivales sean más listos.
Desafío: Los enemigos gozan ahora de una capacidad cerebral fuera de lo común, por lo que este circuito es más complicado que nunca. No dejes escapar ni un acelerador; hay uno en la salida y otro en la primera curva que te permiten saltar sobre el lago y tomar un atajo providencial. Más tarde, cuando debas elegir ruta, decídete por el ramal de la izquierda; hay menos reforzadores, pero es el camino más rápido.

¿Demasiado fácil? Intenta acabar la carrera en 1'10"

Hecho	



Esquiva las bananas en Ancient Lake

Un consejo: Introduce BOGUSBANANAS en la pantalla de códigos para crear frutas reductoras de velocidad.
Desafío: Utiliza el truco que acabamos de ci-

tar para motivarte aún más a la hora de apartarte del único fruto del amor. Queremos que cruces la línea de meta en primera posición pero, por fortuna, tus rivales sobre ruedas sí que pasarán sobre las bananas, por lo que su velocidad se reducirá. Afloja en las curvas, súbete a la acera para esquivar las bananas siempre que sea necesario y ten cuidado con los aceleradores que conducen directamente a lindos racimos de esta preciada fruta.

¿Demasiado fácil? Recoge una sola banana en cada vuelta.

Hecho	



Completa 10 vueltas en avión a Adventure Island

Un consejo: Desbloquea Everfrost Peak para que el avión pase a formar parte permanente de tu inventario.

Desafío: Por "vuelta" entendemos todo el recorrido que rodea el punto central: pasa sobre el camino amarillo curvado, sal cruzando por la catarata y entra en las zonas invernal y tropical, pasa bajo el puente horizontal y, a continuación, vuelve al centro. Si te la pegas, se acabó el desafío, así que presta mucha atención y procura que las alas del avión no sufran ni el más mínimo roce. Si crees que corres el riesgo de sufrir un accidente, pisa el freno.

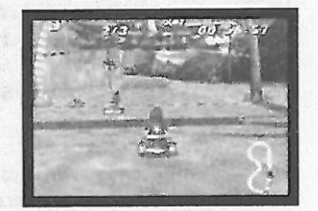
¿Demasiado fácil? Dobla el número de vueltas. Ya sabes, debes dar 20.

Hecho	

Mejora el tiempo de 1'00" en Whale Bay

Un consejo: Introduce FREEFORALL en la pantalla de códigos para que todos los reforzadores estén a la máxima potencia.

Desafío: Con todos los reforzadores a la máxima potencia, cada globo rojo que revientes dotará a tu inventario de turbo bestial, por lo que el cortocircuito que cruza por el barco amarrado será pan comido. Sin embargo, no te olvides de los aceleradores, y aprovecha que suelen lanzarte en la dirección adecuada sin más esfuerzo por tu parte que levantar un tanto el dedo.



¿Demasiado fácil? Intenta batir el tiempo sin pasar por un solo acelerador.

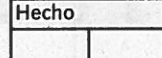
Hecho	

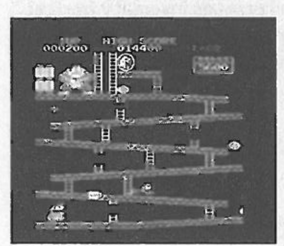
DONKEY KONG 64

Acosa a un castor durante 15 segundos



Un consejo: Completa el nivel de entrenamiento de Cranky para acceder al centro de Islas DK.
Desafío: Para superar esta ardua tarea, camina dando la nota hacia el castor que vigila la catarata de Islas DK. Cuando te haya visto (notarás que abre mucho los ojos), haz que el maldito roedor te persiga durante 15 segundos sin que deje de hacerlo un solo momento. Aquí es muy importante el dominio de la cámara: si dibujas un círculo amplio y lento podrás poner buena distancia de por medio.
¿Demasiado fácil? El mismo tiempo límite, pero no utilices los controles de la cámara.





Anótate 100.000 puntos en DK Arcade

Un consejo: Para poder jugar a *DK Arcade* debes conseguir que Donkey accione el interruptor de Fábrica Frenética.
Desafío: Para lo antiguo que es, el *Donkey Kong* original no resulta nada fácil de superar. Si saltas sobre los barriles u otros obstáculos conseguirás uno o dos puntos, y cuanto más rápido completes un nivel, más puntos pasarán a engrosar ese anticuado marcador. Por lo tanto, es una cuestión de fracciones de segundo: no se te ocurra recoger el martillo, ya que si Mario se dedica a machacar a diestro y siniestro lo único que conseguirá es perder tiempo.
¿Demasiado fácil? Pierde dos vidas aposta antes de embarcarte en esta caza de puntos.

Hecho

No consigas puntos en el Tramo Bonus de Rambi

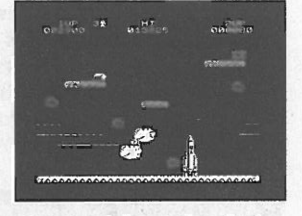
Un consejo: Salta dentro de la caja animal que hay al lado del laboratorio de Cranky, en Jungla Jocosa para acceder al Tramo Bonus de Rambi.



Desafío: Esos castores de enormes dientes son unos hachas a la hora de hacer eses como borrachos, por lo que deberás mover constantemente el stick analógico a izquierda y derecha para no cargártelos. No tienes por qué correr todo lo rápido que te permiten tus patas; si vas despacio, es menos probable que choques, pero ten en cuenta que el trote más sosegado de Rambi puede acabar con algún castor despistado.
¿Demasiado fácil? En lugar de anotar cero, procura cargarte sólo a los castores amarillos.

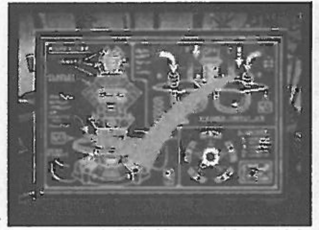
Hecho	

Anótate 100.000 puntos en Jetpac



Un consejo: Llévale 15 Medallas Banana a Cranky para acceder a *Jetpac*.
Desafío: Jetpac es otro juego veterano que todavía puede dar mucho de sí. Para conseguir unas puntuaciones de escándalo, no subas al cohete que ya está construido del todo: procura pulular por los alrededores para hacerte con los valiosos objetos sumadores de puntos que caen desde lo alto. Pulsa en todo momento el gatillo para acabar con cualquier alienígena que se te acerque, y no te pases con el cohete propulsor; cuanto más bestia sea tu vuelo, más veces morirás.
¿Demasiado fácil? Consigue la misma puntuación sin recoger ni una joya o artefacto.

Hecho	



Anótate 33 puntos en Koskorrón Kremling

Un consejo: Lleva 30 planos al cuartel general de Snide y desbloquearás todos los subjuegos.
Desafío: Debes procurar no desperdiciar ni un disparo (tu pistola lanza melones se recalienta con mucha facilidad), y pulsar con rapidez el stick para apuntar a toda prisa a la cocorota de un caimán. Suelen aparecer tandas sucesivas de Kremlings unas frente a las otras, así que si vigilas todo el rato la misma tubería siem-

pre estarás preparado para acabar con ellos.
Demasiado fácil: Intenta acertar tan sólo a los Kremlings amarillos.

Hecho	

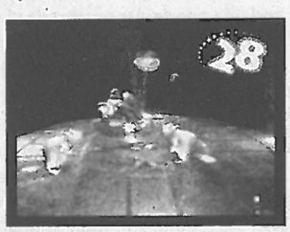


Completa la carrera del Scalextric de Tiny sin chocar

Un consejo: Cruza por la sala de Investigación y Desarrollo de Fábrica Frenética para dar con la carrera Scalextric.
Desafio: Aquí tienes dos problemas. Aparte de esquivar las bombas que van rodando por el circuito, también debes mantener una buena velocidad para que los rivales no te den por detrás. Pulsa adelante cuando acabe la cuenta atrás para realizar una salida vertiginosa, apréndete de memoria todos los virajes, giros y resaltos del circuito, y afila al máximo tu habilidad para cambiar de carril.
¿Demasiado fácil? Evita los choques *y* pasa sobre todas las Estrellas Aceleradoras disponibles.

Hecho	

Sobrevive en la Arena de Batalla de Escondite Extremo sin usar la violencia



Un consejo: Para llegar a la Arena de Batalla debes propulsarte con un barril hasta lo alto de la sala de máquinas.
Desafío: La Arena de Batalla de Diddy es muy difícil por culpa de esos irritantes tíos azules que intentan derribar al pequeño primate de la plataforma. No obstante, si corres muy pegado a los zánganos de pelo-pincho, se pasarán el rato intentando llevar a cabo su devastador movimiento de onda de choque. Saltar es otra buena táctica; tan sólo debes ejecutar un mortal sobre sus cabezas para volverlos majaras.
¿Demasiado fácil? No pulses el botón de salto.

Hecho	

Salto mortal para cruzar el camino oscuro de Selva de Setas

Un consejo: Para acceder a la sala negra debes dirigirte al molino de Selva de Setas durante la noche.

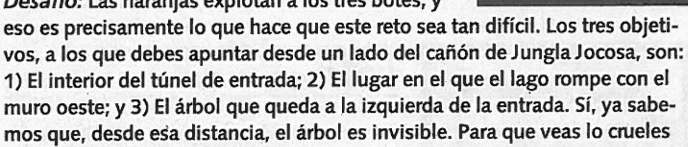


Desafío: Tras tocar la guitarra de Diddy en la plataforma musical para invocar al loro de la antorcha, debes llegar al extremo opuesto de la isla mediante el salto mortal de Diddy (adelante en el stick analógico y B). Se te permite un pequeño sprint cuando encares cada voltereta, pero el desafío será nulo y quedará invalidado si cruzas una plataforma sin que tus piernas pasen sobre tu cabeza como mínimo una vez.

¿Demasiado fácil? Procura superar el reto sin la ayuda del loro.

Hecho	

Práctica con Granadas Naranja

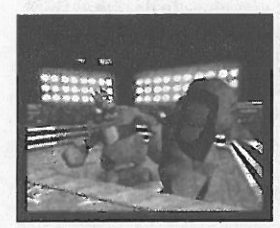


Un consejo: Hay algunas granadas escondidas en el lago de Jungla Jocosa.

Desafío: Las naranjas explotan a los tres botes, y eso es precisamente lo que hace que este reto sea tan difícil. Los tres objetivos, a los que debes apuntar desde un lado del cañón de Jungla Jocosa, son: 1) El interior del túnel de entrada; 2) El lugar en el que el lago rompe con el muro oeste; y 3) El árbol que queda a la izquierda de la entrada. Sí, ya sabemos que, desde esa distancia, el árbol es invisible. Para que veas lo crueles que llegamos a ser.

¿Demasiado fácil? Repite el desafío con sólo tres intentos para cada objetivo.

Hecho	



Finaliza cada asalto contra K. Rool en menos de dos minutos

Un consejo: Recoge 100 bananas y destruye la máquina gigante para enfrentarte a K. Rool.

Desafío: Los Kongs contra K. Rool debería ser el combate del siglo, pero como no seas una bala, tardarás siglos en derrotarlo. Los asaltos 1, 2 y 5 son los más fáciles (en el asalto de Chunky, pega un puñetazo a K. Rool cuando se tambalee hacia la derecha). Apréndete bien la secuencia fija del bailoteo de pies en el asalto de Tiny y procura no agarrar el barril de Lanky cuando el caimán gigante esté cerca.

¿Demasiado fácil? Esquiva a K. Rool durante 12" en cada asalto para darle ventaja.

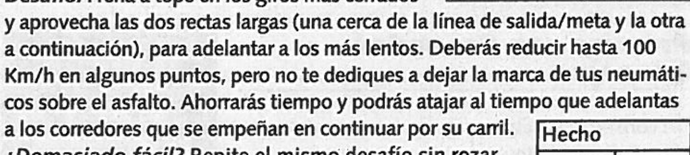
Hecho	

F1 WORLD GRAND PRIX

Mejora el tiempo de 1'10" en Australia



Un consejo: Espera en la línea de salida una vuelta entera y, cuando empieces, saldrás con un empuje turbo bestial.
Desafío: Frena a tope en los giros más cerrados y aprovecha las dos rectas largas (una cerca de la línea de salida/meta y la otra a continuación), para adelantar a los más lentos. Deberás reducir hasta 100 Km/h en algunos puntos, pero no te dediques a dejar la marca de tus neumáticos sobre el asfalto. Ahorrarás tiempo y podrás atajar al tiempo que adelantas a los corredores que se empeñan en continuar por su carril.
¿Demasiado fácil? Repite el mismo desafío sin rozar ningún coche.



Hecho	

Mejora el tiempo de 1'20" en Brasil

Un consejo: Selecciona a Driver Williams e introduce su apellido como PYRITE para acceder al Gold Driver.
Desafío: En este desafío debes utilizar el modo Time Trial y asegurarte de que el Gold Driver está en tu bando. No hace falta que reduzcas en casi ningún viraje, pero pisa al freno cuando llegues a la curva serpenteante que hay justo en el centro del circuito. Deja que la aguja del velocímetro alcance cotas impensables en las dos rectas largas: una al final y otra a medio camino.
¿Demasiado fácil? Reduce en cinco segundos tu mejor tiempo.

Hecho	

Deshazte de dos ruedas en 60 segundos



Un consejo: Para aguantar en carrera sin una rueda, pulsa contra el lado más ligero del coche.

Desafío: Deberás trastear las opciones (coloca daños en ON) para poder quedarte sin ruedas. Hecho esto, pilla velocidad en cualquier recta y, a continuación, machaca tu bólido contra cualquier valla publicitaria (o contra otros coches) para que los neumáticos salgan despedidos. Aunque parezca extraño, el coche puede alcanzar una velocidad endiablada sin ruedas, pero deberás ser un profesional al volante para encastrar cada eje contra una pared.

Hecho	

¿Demasiado fácil? En lugar de una recta, elige un tramo con virajes.

Completa una carrera con una conducción de locos

Un consejo: Utiliza el stick analógico en la pantalla de ordenador previa a la carrera para ajustar el manejo de tu monoplaza.

Desafío: Con tu ordenador, ajusta todo lo necesario para que tu velocidad esté al máximo y las otras tres estadísticas estén peor. Lo peor de todo debe ser la frenada. A continuación intenta alcanzar la bandera a cuadros sin romper el vehículo o salirte de pista. La clave está en perder velocidad: si intentas girar a toda pastilla saldrás dando más vueltas que un molino. Procura no adelantar en los virajes, ya que lo más probable es que te comas a tu rival por llevar una velocidad tan lenta y encarar la curva desde un ángulo tan poco habitual.

¿Demasiado fácil? Completa la carrera y *gana*.

Hecho	

Mantén a tu fantasma en pantalla

Un consejo: Completa una carrera y vuelve a intentarla de inmediato para competir contra tu fantasma.

Desafío: El objetivo no es ganar a tu fantasma, sino conseguir que nunca desaparezca de pantalla, ni en la distancia ni por los lados de la tele. En otras palabras, debes correr de forma casi idéntica a la del que llevas delante. Se trata de virar y frenar al mismo tiempo que tu rival transparente. Merece la pena que estudies bien su comportamiento la primera vez para que la segunda no te resulte tan complicada.

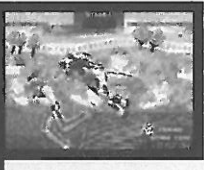


Hecho	

¿Demasiado fácil? Al final de la carrera, cruza la línea de meta antes que tu fantasma.

FIGHTERS DESTINY





Haz crecer la nariz de Pierre en el modo Rodeo

Un consejo: Pulsa L dos veces para agrandar la nariz de Pierre el payaso.

Desafío: El bufón chuleta del rodeo no dará ni un respiro hasta que le propines un buen puñetazo en los morros. Emplea un movimiento potente, como por ejemplo el "Rising Punch" y, a continuación, pulsa el botón lateral para ensañarte con la napia de Pierre. Si no te sale bien, tu dedo índice está en posición inmejorable para dar un paso a un lado (L y Arriba/Abajo con el stick) y esquivar (mantén pulsado L).

¿Demasiado fácil? Haz crecer la nariz de Pierre en menos de 30 segundos.

Hecho	

Gana todos los Campeonatos con la decisión del juez

Un consejo: Intenta no repetir siempre el mismo movimiento para que los jueces estén contentos.

Desafío: El hecho de apurar los 30 segundos de cada asalto *y ganar* no quiere decir que se lo pongas fácil al contrario. Utiliza una amplia gama de movimientos para agradar a los jueces, procura recibir pocos golpes para que la puntuación del rival sea la mínima y deja que el contrario se recupere cuando se ponga morado después de una buena tunda, aunque por dentro ardas en deseos de asestarle el golpe definitivo.

¿Demasiado fácil? Consigue que el juez te otorgue un mínimo de 100 puntos en cada asalto.

Hecho	



Inflige 200 puntos de daño en el entrenamiento

Un consejo: Muchos personajes ejecutan un movimiento de agarre si mantienes pulsado A+B detrás del rival.

Desafío: Estás ante un reto que pondrá a prueba tus fuerzas y tu velocidad digital. Coloca a Robbie the Robot en "Normal", ejecuta un agarre y martillea a saco el botón A y B para evitar que el autómata histérico se libere. No dejes de mirar al contador de la parte superior izquierda de la pantalla para controlar tu puntuación. Es muy importante que martillees A y B a la vez; sin pierdes fuelle, Robbie se liberará antes de los 100 puntos.

¿Demasiado fácil? Intenta conseguir 250 puntos.

Hecho	



Gana el Campeonato (Loco) con peleas a un asalto

Un consejo: Para luchar como Joker debes derrotar a 100 rivales en el modo Survival.

Desafío: Estás en el modo "Licencia para Matar" de *Fighters Destiny*, una opción a un *round* que sólo te brinda una oportunidad para tumbar al contrario o morir en el intento. Los agarres van de perlas, pero los movimientos especiales son una maravilla: por eso te recomendamos al Joker. Si te limitas a reducir la energía del rival corres el riesgo de que, en los últimos segundos, el rival te sorprenda con una contra.

¿Demasiado fácil? Utiliza una técnica de derribo diferente con cada rival.

Hecho	



Derrota a 20 rivales en el modo Survival mediante proyecciones

Un consejo: Los personajes más delgados son los más propensos a utilizar proyecciones con buen final.

Desafío: Proyectar a los enemigos sobre tus hombros es una tarea ardua. Debes colocarte en la posición adecuada (lo mejor es que te pongas detrás de su espalda), pulsar con rapidez los botones correctos (utiliza dos dedos para no romperte ninguna falange), y martilléalos sin piedad para que el contrario no se libere. Si el simple hecho de pensar que el rival puede realizar una contra te pone la piel de gallina, espera hasta que esté algo aturdido.

¿Demasiado fácil? Utiliza tan sólo un tipo de proyección a lo largo de todo el desafío.

Hecho	

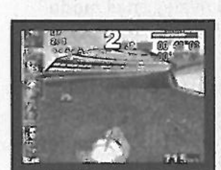
F-ZERO X

Elige a cinco rivales y mátalos




Un consejo: Desbloquea la King Cup ganando los trofeos Jack y Queen.
Desafío: Comienza una competición normal de King Cup, elige a cinco corredores durante la primera eliminatoria y mátalos sin contemplaciones. En todas las carreras que vengan a continuación, destruye a los mismo cinco, *y no a otros*. No hace falta que ganes cada eliminatoria, pero para no quedar fuera de la competición deberás quedar siempre en una buena posición.
¿Demasiado fácil? Acaba el primero en cada carrera.

Hecho	



Permanece a 3 segundos de distancia del líder en Mute City

Un consejo: Pulsa L para que aparezca en pantalla la distancia que te separa del cabeza de carrera.
Desafío: Los rivales que controla el ordenador no harán trampa, pero tampoco cometerán errores (estás en el modo Master), así que derrapa a la perfección en cada curva, no dejes escapar ni un solo acelerador y procura no rozar con ningún contrario. Lo peor de todo es tener que apartar la vista de la carretera a cada instante para mirar el tiempo sin estamparte contra una pared.
¿Demasiado fácil? Haz lo mismo, pero colócate a menos de dos segundos.

Hecho	

Pasa sobre todos los aceleradores en Big Blue



Un consejo: Utiliza la cámara del helicóptero (C-arriba) para saber lo que te espera delante.
Desafío: Si quieres pasar sobre todos los aceleradores de Big Blue deberás conducir muy bien y disponer de un mapa a todo color y a escala 1:100 del circuito grabado en tu mente. Elige una nave cuya velocidad punta no sea muy bestia, pero que gire bien, ya que no nos importa la posición que consigas al final. De hecho, quedaremos muy sorprendidos si consigues acabar.
¿Demasiado fácil? No pierdas contacto con el circuito en ningún momento.

Hecho	

GOLDENEYE 007



Defiende los lavabos de Facility (00 Agent) con 15 disparos a la cabeza

Un consejo: Para llamar la atención, dispara unas cuantas veces cerca de los vigilantes con gran agudeza auditiva.

Desafío: Baja al piso de abajo, desenfunda tu escopeta y dedícate a llamar la atención de los guardianes sin cargarte nada ni matar a ningún ruso. Vuelve a los lavabos a la carrera, enciérrate en una de las letrinas y mata a cualquier vigilante que ose abrir la puerta con un disparo certero entre ceja y ceja. Te aconsejamos que utilices la mira. Si te arrodillas puede que apuntes mejor.

Hecho	

¿Demasiado fácil? Intenta conseguir el doble de bajas con disparos a la cabeza: 30.

Completa The Dam (00 Agent) únicamente con disparos a las extremidades

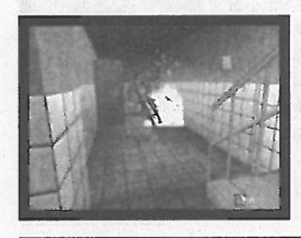


Un consejo: Dispara al cristal de la primera torre de la presa para dar con un rifle con mira.

Desafío: Como era de esperar, tanto las piernas como los brazos cuentan como extremidades, por lo que el mayor peligro de este reto es perder mucho tiempo apuntando sin que te quede tiempo para protegerte de las balas perdidas. Mata a tantos vigilantes como quieras, pero mantén las distancias con el Rifle con Mira. Es el mejor consejo que podemos darte.

Hecho	

¿Demasiado fácil? Mata a todos los guardianes que hay en el nivel.



Completa Facility tan sólo con minas por tiempo

Un consejo: Activa el truco Todas las Armas completando The Temple (00 Agent) en seis minutos o menos.

Desafío: Parece fácil, pero dispones de una cantidad limitada de minas, y los vigilantes no

se cortan a la hora de disparar, así que quizá se te pongan los pelos de punta en más de una ocasión. Para ahorrar explosivos, procura agrupar a tantos guardianes como puedas. También puedes aprovechar la oferta, "tres por uno" si disfrutas de los fuegos artificiales que suelen producirse cuando vuelas por los aires las cajas que hay en la planta baja.

¿Demasiado fácil? No utilices el consabido truco de "pulsa A y B" para detonar las minas.

Hecho



Completa Bunker 1 (00 Agent) con Cohetes Enemigos

Un consejo: Para acceder al truco de los Cohetes Enemigos debes superar el nivel The Streets (Agent) en 1'45".

Desafío: En unos pasillos tan estrechos, tan sólo dispondrás de milésimas de segundo para esquivar los proyectiles de los vigilantes una vez oigas el fragor típico que emiten sus lanzacohetes. *No* pares de correr (si intentas hacer una pausa para tomar aire seguro que algún guardián se dedica a esparcir tus higadillos por las paredes) y tírate a izquierda a derecha cada vez que abras una puerta: si no, corres el riesgo de comerte de lleno todo un cohete.

¿Demasiado fácil? Haz lo mismo en 4 minutos.

Hecho

Sobrevive en Cradle (00 Agent) durante 5 minutos

Un consejo: Para acceder al modo 00 Agent debes completar los modos Agent y Secret Agent.

Desafío: En este desafío pasa de Trevelyan; te molestará con un par de balas cuando hayas destruido el ordenador, pero si le sigues te darás de morros con un montón de coleguitas suyos la mar de *simpáticos*. Lo que debes hacer es buscarte un buen puesto de francotirador (por ejemplo, la larga pasarela por la que has entrado), y liquidar a todos los malos que se acerquen. Recoge munición *sólo* cuando no haya moros en la costa.

¿Demasiado fácil? Utiliza un ZMG simple, en lugar de la variedad doble, que es mucho más destructiva.

Hecho



Dispara 200 veces por minuto en Bunker 1 (Agent)

Un consejo: Los soldados que matas vuelven a aparecer, en este nivel, por la salida.
Desafío: En este reto, el requisito indispensable es empuñar armas y disparar la munición con toda la velocidad que te permitan tus dedos. Pasa del Tratado Sobre el Sigilo de Bond, ya que aquí de lo que se trata es de hacer todo el estruendo posible a la velocidad del rayo con las armas más rápidas desde la salida. Al mismo tiempo, centra tus objetivos en los guardias que se abalancen sobre ti; condúcelos a pasillos estrechos o a estancias solitarias y liquídalos sin pararte un momento a pensar en lo que estás haciendo.
¿Demasiado fácil? Recoge cartuchos tan sólo cuando hayas descargado por completo tu arma.

Hecho	

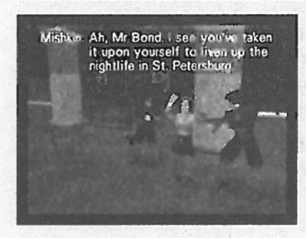
Completa el nivel Train (Agent) en 2'30"



Un consejo: Vuela las cajas del último vagón y darás con una ZMG.
Desafío: El Tren es una perita en dulce en el modo de dificultad Agent: haz acopio de blindaje, balas y armas a medida que avanzas y da a probar a las hordas de vigilantes que van a por ti unas cuantas raciones de su propia medicina. Para batir el tiempo, deberás ir muy rápido en el último vagón: machaca el narizón de Ouromov en cuanto entres en el vagón y desenfunda tu mira láser antes de que a Natalya le dé tiempo a tomar aliento.
¿Demasiado fácil? Intenta no destruir ni una sola caja.

Hecho	

Dispara a tres guardianes durante la escena animada de la Estatua



Un consejo: Selecciona la posición de control Domino durante las escenas animadas con el segundo mando.
Desafío: Completa el nivel de la Estatua de la forma tradicional y, a continuación, liquida a tres de tus raptores con el mando número dos. El secreto está en la rapidez; no es posible mover las miras, así que limítate a dispa-

rar ráfagas y confía en el dispositivo para apuntar de forma automática para matar a los malos. No es el desafío más difícil, pero sí uno de los más divertidos.

¿Demasiado fácil? Mata a los vigilantes sin desperdiciar ni una bala.

Hecho

Completa el nivel Aztec (007) con la Puntería de los Enemigos al 100%



Un consejo: Completa el juego en el nivel de dificultad 00 Agent para acceder al modo 007.

Desafío: No pienses que es tan difícil como parece: los vigilantes que hay en Aztec son los reyes de la puntería sin necesidad de acudir al nivel de dificultad 007. Salir por la rejilla tras haber atravesado a la carrera la sala del cohete es una pesadilla; agáchate detrás de las cajas y avanza con pasos laterales para acabar con los guardianes de uno en uno. Para acabar pronto con Jaws, mantén la distancia, ya que sus brazos colosales te atraparán sin remisión.

¿Demasiado fácil? Coloca el Daño de los Enemigos también al 100%.

Hecho

Consigue que la batalla con Samedi dure tres minutos

Un consejo: Para conseguir la Golden Gun da dos pasos a la izquierda, dos hacia adelante, tres a la derecha, dos adelante, izquierda, adelante, izquierda, dos adelante, dos a la derecha.

Desafío: Cuando hayas "matado" a Samedi por segunda vez en el Templo, corre hacia la sala del monolito negro y enzárzate en una nueva batalla para durar el tiempo requerido *sin disparar* al frenético enemigo. También tienes prohibido salir de la estancia, así que utiliza la piedra de mármol para protegerte de los rayos láser de Samedi y guarda la munición para acabar con algún posible vigilante que quiera apuntarse a la fiesta.

¿Demasiado fácil? Ponte de rodillas.

Hecho

ISS '98

Dribla a 15 jugadores



Un consejo: Para hacer filigranas y evitar entradas, no utilices el botón de sprint.
Desafío: Fácil: hazte con el balón y dedícate a practicar maravillas cariocas por todo el terreno de juego driblando a tantos contrarios como te sea posible. Por extraño que parezca, las entradas desde el suelo son el menor de tus problemas; lo peor son los jugadores que se te colocan delante y te roban el esférico sin que te des cuenta. Si te sabes las estadísticas de memoria, ve directo a por los jugadores con los peores porcentajes de ataque y robos.
¿Demasiado fácil? Utiliza a un portero para llevar a cabo este desafío.

Hecho	

Juega con UAE y gana a Brasil por seis goles

Un consejo: Utiliza pases al hueco para crear ocasiones de gol aún con la defensa más ordenada.
Desafío: Puede que Francia les birlara el título en el último Mundial, pero Brasil sigue siendo la primera potencia futbolística del planeta, sobre todo si juega contra rivales tan poco preparados como la selección UAE. El pase avanzado es vital para abrir la defensa de Brasil, y lanzar el balón hacia adelante resulta mucho más efectivo que confiar en la habilidad de tus jugadores a la hora de recoger un pase.
¿Demasiado fácil? Haz que expulsen a uno de tus jugadores en el primer minuto de partido.

Hecho	

Gana una tanda de penaltis por 5-0



Un consejo: Desactiva los cuadraditos para apuntar en los penaltis y te será más fácil marcar.
Desafío: Tendrás que echar mano de la habilidad de todos los jugadores para llegar a buen puerto,



tanto de los buenos como de los malos. Parar todos los lanzamientos del ordenador es una tarea muy complicada, pero no imposible. El ordenador suele disparar por el centro bastante a menudo. Por otro lado, cuando te toque a ti enfrentarte a su portero, chuta raso para que no huela ni una.
¿Demasiado fácil? Mantén el marcador en 0-0 durante, como mínimo, cinco rondas de disparos.

Hecho	

Marca diez goles en propia puerta durante el entrenamiento

Un consejo: Para disparar un balón con efecto y superar al portero, utiliza el stick analógico.
Desafío: Sin meterte andando con el esférico dentro de la portería, intenta colarle 10 balones a tu portero durante un partidillo de entrenamiento. Tu guardameta no es tonto, y cada vez que chutes pensará que es un pase atrás, por lo que lanzará el balón de un puntapié al centro del campo, con lo que perderá tiempo y te quedarán menos oportunidades para marcar. Emplea disparos duros y rasos en lugar de grandes trallazos: cuando chutas contra tu propia portería se desactiva el disparo automático.
¿Demasiado fácil? No dispares nunca desde dentro del área de castigo.

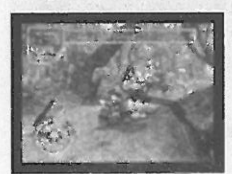
Hecho	

Gana a Italia por 3-0 en el Escenario 14

Un consejo: Puedes encadenar varios pases si martilleas A.
Desafío: Nunca subestimes la habilidad de los arietes italianos, y menos aún cuando quedan menos de dos minutos para que se acabe la segunda parte y el marcador sigue 0-0. La clave del éxito con la selección española está en los pases: utiliza toques en corto y algún que otro uno-dos para colarte por la defensa y hacer que el balón bese la red. Si esto falla, lanza un pase largo y reza porque tus delanteros estén inspirados.
¿Demasiado fácil? Intenta conseguir cuatro goles. Lo tienes claro.

Hecho	

JET FORCE GEMINI



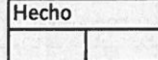
Consigue un porcentaje de aciertos del 100% en Goldwood

Un consejo: Mantén pulsado R y utiliza los botones C para desplazarte mientras no dejas de apuntar.
Desafío: En el primer mundo deberás disparar a una auténtica ciudad de hormigas y, entre unas y otras, hay una separación de milímetros. Nuestro consejo es que no cunda el pánico: el único problema es que los bichos verdes gigantes te den un puntapié, pero tranqui, que te los puedes cargar desde lejos si eres avispado. Lo más importantes es que no te pegues demasiado a los bichos; cuanto más lejos estés, menos probable es que se larguen y te fastidien el porcentaje.
¿Demasiado fácil? Utiliza Shurikens o granadas para conseguir un porcentaje del 101% o más.

Hecho

Encuentra la nave en SS Anubis en 3 minutos

Un consejo: Las bombas lapa van de perlas para despejar una sala de bichos, si bien lo dejan todo hecho un asco.
Desafío: La penúltima estancia, cuya característica principal es la cinta transportadora, es en la que menos te atascarás; intenta esquivar esos bloques que te hacen perder tiempo y limítate a saltar sobre la cinta transportadora para, a continuación, dedicarte a liquidar a los alienígenas voladores que bloquean la puerta de abajo. Otro truco que te será útil: en la sala de las seis estructuras cilíndricas, tan sólo debes destruir a los extraterrestres que *andan* para abrir la puerta de Fuerza Vital.
¿Demasiado fácil? No utilices la ametralladora.





Dispara 650 veces en la Galería de Tiro

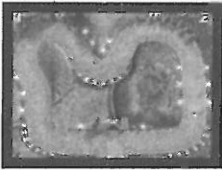
Un consejo: Golpea el tótem de SS Anubis para acceder a la Galería de Tiro en el modo multijugador.



Desafío: Necesitarás un segundo mando para este reto; cuando consigas la Galería de tiro, machaca el botón A para alcanzar ese número tan elevado de disparos. Si tus dedos no están hechos para aguantar semejante paliza, intenta picar con un lápiz cualquiera sobre el botón A todo lo rápido que puedas. Eso es trampa, pero no nos gustaría que nadie nos exigiera una indemnización por propiciar roturas de falanges, uñas y demás.

Hecho	

¿Demasiado fácil? Agarra los dos mandos e intenta batir el récord con ambos jugadores a la vez.



Baja de 0'30" en la Carrera Jeff & Barry

Un consejo: Para acceder a las carreras Jeff & Barry debes buscar la Llave Azul que hay bajo Eschebone y utilizarla en las puertas cerradas de Ichor.

Desafío: Para jugar a Jeff & Barry tan sólo debes pulsar en la dirección adecuada y hacerte con los aceleradores antes de que tus rivales sobre ruedas te los birlen. Si te la pegas con un rival perderás tiempo, así que procura apartarte de ellos y decidirte por la ruta más despejada en las curvas.

¿Demasiado fácil? Consigue el mismo tiempo sin chocar ni una sola vez con nadie.

Hecho	

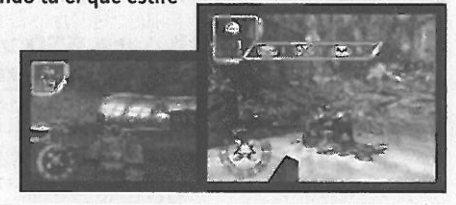
Mata a cinco tribals por asociación

Un consejo: Dispara a los tribals adultos una sola vez y te seguirán.

Desafío: Dirígete a cualquier estancia en la que haya una tribu de tribals (te recomendamos el pasillo espiral en el Acantilado de Rith Essa), y atrae el fuego enemigo hacia sus propios pechos peludos. Si utilizas tu pistola para crear una fila de criaturas amables al estilo del Flautista de Hamelín los conducirás hacia su triste y sanguinario final, pero necesitarás mucha energía para no acabar siendo tú el que estire la pata.

¿Demasiado fácil? Mata primero a las mujeres y los niños, y luego a los papis.

Hecho	



LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME



Destruye con el bumerán las vasijas del Mercado de Hyrule en 1'30"

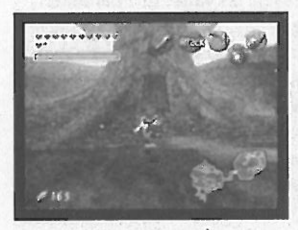
Un consejo: Para dar con el bumerán debes visitar la zona que hay detrás de King Zora.
Desafío: Cuando pases al vigilante de Castillo Hyrule, abre la puerta de la derecha para dar con la colección de vasijas en cuestión. Podrás hacer añicos muchas de ellas si te colocas en un sitio concreto: el camino curvo del bastón aborigen le permite colarse en todos los rincones. ¿No te convence? Pues dispones de unos segundos para desplazarte entre posiciones de tiro.
¿Demasiado fácil? No dispones de más de un segundo para apuntar antes de cada lanzamiento de bumerán.

Hecho	

Recoge todas las joyas del juego de buceo

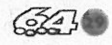
Un consejo: Juega una vez al juego de buceo en los Dominios de Zora para ganar la Escama Plateada.
Desafío: Cuando hayas ganado la Escama, el personaje semidesnudo de Zora te retará en otro minijuego de recolección de rupias: queremos que las recojas todas. Sumérgete sólo lo imprescindible, y para no parar en seco procura saber todo lo que avanza Link pulsando A. Aprovecha al máximo tus seis segundos bajo el agua para recoger un montón de joyas.
¿Demasiado fácil? Espera cinco segundos antes de zambullirte en el agua.

Hecho	



Trepa al Árbol Deku sin usar la violencia

Un consejo: Párate en seco cuando un Skulltula te mire fijamente para no ser atacado.
Desafío: Si te aprovechas de la debilidad de las arañas susurrantes, puedes subir hasta lo



más alto del Árbol Deku sin cabrear a los defensores de los animales. Elige el momento más adecuado para escurrirte entre los arácnidos, ya que como te piquen, deberás comenzar de nuevo desde abajo. Utiliza el enfoque en primera persona para echar un vistazo hacia arriba antes de empezar a trepar, ya que a veces puedes subir del tirón.

¿Demasiado fácil? Sube a la copa sin que ninguna araña se ponga amarilla.

Hecho	

Mata a 20 Stalchildren en una noche



Un consejo: Quédate cerca de la entrada a Castillo Hyrule para hacer salir a los Stalchildren.

Desafío: Por si acaso no estás al tanto, los Stalchildren son esos esqueletos tan encantadores que pululan por los campos de Hyrule cuando se pone el sol. Para acabar con ellos en un santiamén, quédate clavado en un sitio y utiliza el ataque giratorio, o bien desenfunda tu espada si los huesitos se empeñan en hacerte la vida imposible. Sabrás que lo has conseguido cuando aparezca su papá y ofrezca 100 rupias por una muerte.

¿Demasiado fácil? Intenta no utilizar el ataque giratorio en ninguna de sus variedades.

Hecho	



Salta las vallas ocho veces en un minuto

Un consejo: Viaja hasta la tienda que hay al lado de Valle Gerudo para competir contra el corredor de cierta edad.

Desafío: Para hacer que el reloj empiece a hacer tic-tac, pacta una carrera con el anciano; a continuación, sube a lomos de Epona y corre hacia las vallas que barran el camino hacia Lago Hylia. Intenta saltarlas hacia adelante y hacia atrás ocho veces antes de que discurra un minuto desde el inicio. El problema de Epona es la velocidad; deberás realizar una carrerilla previa bastante potente para salir volando, y tu fiel yegua se negará a saltar la valla si primero no le ofreces una buena zanahoria.

¿Demasiado fácil? Utiliza tu penúltima zanahoria justo antes de cada salto.

Hecho	



Completa el juego sin morir

Un consejo: Puedes saber las veces que has muerto mediante el contador que aparece en la pantalla para guardar la partida.

Desafío: Link suele sufrir más bajas cuando se enfrenta a los jefes, así que haz acopio en tu macuto de hadas rojas y botellas de leche Lon Lon antes de los encuentros con los grandes capos. Durante el resto de la partida, toca la Canción de las Tormentas cuando veas tallos de frijoles para crear hadas energéticas extra; a continuación, sal de la partida y vuelve a empezar para no echar por tierra todo lo conseguido en caso de que mueras.

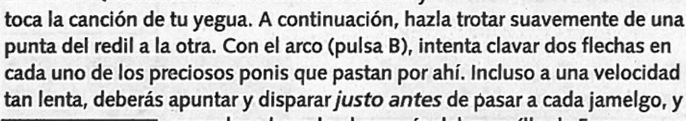
¿Demasiado fácil? No puedes utilizar hadas rojas; tan sólo corazones, leche y pociones.

Hecho	

Dispara a los caballos del Rancho Lon Lon

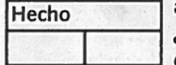
Un consejo: Atrae a tu caballo con la Canción de Epona: C-arriba, C-izquierda, C-abajo, C-arriba, C-izquierda, C-abajo.

Desafío: Quédate dentro del Rancho Lon Lon y



toca la canción de tu yegua. A continuación, hazla trotar suavemente de una punta del redil a la otra. Con el arco (pulsa B), intenta clavar dos flechas en cada uno de los preciosos ponis que pastan por ahí. Incluso a una velocidad tan lenta, deberás apuntar y disparar *justo antes* de pasar a cada jamelgo, y aprender a hacerlo al compás del meneíllo de Epona.

¿Demasiado fácil? Repite el desafío, pero esta vez haz que Epona galope a toda pastilla.



Hecho	



Consigue 1000 puntos exactos en el tiro con arco a caballo

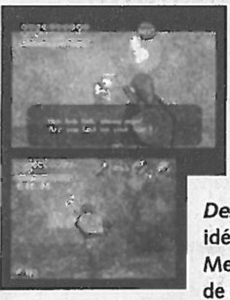
Un consejo: Rescata a los cuatro carpinteros de la Fortaleza de Gerudo para acceder al puesto del tiro con arco.

Desafío: No nos importa la modalidad que elijas (tiro de precisión, varias dianas o tiro a la vasija), pero lo que sí tienes prohibido es que consigas más o menos de 1000 puntos cuando acabes las prácticas de tiro con arco. Es pero que dejes las opciones abiertas para la segunda ronda: si, por ejemplo, en la



primera te has cargado todas las vasijas, en la segunda deberás disparar con mucha precisión a los objetivos. *¿Demasiado fácil?* Consigue 1000 puntos sin utilizar los dos últimos objetivos.

Hecho	



Completa la carrera de Dampe, el Sepulturero, en menos de 40 segundos

Un consejo: Toca cualquier canción con la Ocarina durante la carrera de Dampe para congelar momentáneamente el tiempo.

Desafío: Se trata de la puesta al día de un desafío idéntico que presentamos en el último libro de retos. Mediante una combinación del truco que acabamos de ofrecerte y un uso abusivo de la voltereta de Link (adelante en el stick analógico y A), Link puede conseguir unos tiempos que para sí los quisiera Álex Crivillé. También debes contar con el gancho lanzable; dispáralo contra la antorcha que hay en el lado contrario al abismo curvo para arañar unos segundos vitales.

¿Demasiado fácil? Consigue el mismo tiempo sin utilizar la voltereta hacia adelante.

Hecho	

Mata a Ganon con el gancho lanzable



Un consejo: Rueda entre las piernas de Ganon para llegar a su vulnerable cola.

Desafío: No hablamos de la batalla contra Ganondorf en su forma humana, sino del combate final contra la encarnación porcina del malvado rey. Puedes apuntar a la cola de Ganondorf (ten en cuenta que Navi anda por ahí), así que deslízate entre las patas del monstruo y machácale el coxis con el gancho lanzable. Procura estar cerca, ya que desde lejos el gancho lanzable tarda un rato en dar con su objetivo, y tú no dispones de mucho tiempo.

¿Demasiado fácil? Ponte las botas de hierro e inténtalo de nuevo.

Hecho	

LYLAT WARS



Llega hasta el jefe de Corneria (Experto) sin un solo impacto

Un consejo: Para acceder al modo Experto debes ganar medallas en todos los niveles en una partida normal.
Desafío: No es fácil. Sin tus láseres, te darás cuenta de la puntería que tienen los enemigos cuando les dejas utilizar sus propios cachivaches. Para no llamar demasiado la atención, vuela bajo los edificios y por los tramos estrechos, y utiliza R y L para ladearte y cruzar las zonas más complicadas con un salto mortal. Para superar el tramo de los robots lanza-vigas, tienes que agacharte y trepar todo el rato.
¿Demasiado fácil? Intenta aguantar con un sólo punto de daño.

Hecho

Vuela bajo las patas del jefe de Corneria siete veces

Un consejo: Dale media vuelta a la nave y utiliza el láser para acabar con los misiles de los jefes.
Desafío: Un desafío alucinante que viene justo después del anterior. No puedes dejar al jefe sin patas, así que ejecuta un montón de saltos mortales para esquivar sus cohetes y, a continuación, lánzate en picado para pasar bajo su entrepierna. No cuenta cada pasada en la que sufras algún daño, así que mejor será que te ladees para no perder las alas.

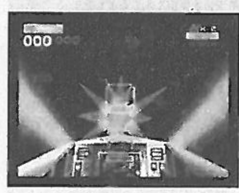
Hecho

¿Demasiado fácil? En lugar de girar de forma manual, deja que sea el borde del estadio quién lo haga por ti.

Utiliza los meteoritos para darle 40 veces a Meteo

Un consejo: Para llegar a Meteo debes salvar a Falco en Corneria y, a continuación, cruzar por los arcos de agua.

LYLAT WARS



Desafío: Prepara las bombas, localiza la zona con mayor densidad de asteroides y... ¡adelante! El desafío acaba cuando hayas destruido hasta los trocitos más minúsculos de roca. No des el día libre a tus láseres; también puedes pulsar A para hacer pedazos las rocas. No cuentan los meteoritos que se carguen tus colegas.

¿Demasiado fácil? No utilices los rayos láser.

Hecho	

Consigue 240 bajas en Katina



Un consejo: Cruza los cinco aros umbral azules de Meteo para llegar a Katina.

Desafío: Se trata de un reto mucho más difícil de lo que parece. Si no tienes más que el rayo láser azul, recoge el icono reforzador que dejará el décimo enemigo al que derribes en este punto, o dirígete de vuelta a casa. Cuando haya llegado la nave nodriza, rodéala a toda pastilla en sentido contrario al de las agujas del reloj y acaba con todas las naves que se crucen en tu camino; si utilizas el mecanismo de localización podrás acabar con un par de pilotos más. Las escotillas de la nave nodriza valen cinco puntos, así que no te olvides de ellas.

¿Demasiado fácil? No toques las escotillas de la nave nodriza una vez se hayan abierto.

Hecho	



Completa el juego (Experto) con una sola ala

Un consejo: Pulsa L o R dos veces para activar un escudo temporal.

Desafío: Al principio de cada nivel, pierde una ala lo antes posible (machácala contra el suelo o contra el objeto más cercano), y llega al final del mismo sin arreglarla. Como era de esperar, la carencia de una ala afectará mucho a tu pilotaje y, a cada momento, deberás corregir la tendencia a ladearse de la nave. En esta situación, no te irá nada mal el escudo giratorio.

¿Demasiado fácil? Decídete por la ruta más complicada (la de arriba) que conduce al enfrentamiento final con Andross.

Hecho	

MARIO GOLF

Mejora los 30" de tiempo en el primer hoyo de Toad Highland



Un consejo: Pulsa L antes de darle a la bola para reducir el tiempo que rueda.
Desafío: Alcanzar el final de la calle es fácil: seguramente eres capaz de realizar un "¡Nice Shot!" con los ojos cerrados, especialmente si juegas con alguno de los jugadores de brazo fuerte. Pero tendrás que apuntar perfectamente en el último golpe corto, considerando el viento y las colinas, todo en tan sólo 2 segundos.
¿Demasiado fácil? Gana el hoyo de un golpe.

Hecho	



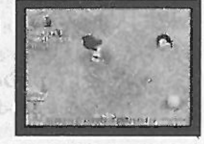
Termina Crazy Golf usando sólo cuadros verdes

Un consejo: Logra un golpe más potente cambiando el palo que tienes por defecto.
Desafío: Éste es un reto ingenioso, pero tremendamente difícil. Completa la ronda de recorridos de Luigi en Crazy Golf sin que la pelota se te escape hacia uno de los parches blancos ni una vez (sin contar las veces en que comiences en terreno blanco). Combina la cuadrícula con el medidor de distancia del palo para calcular el golpe con toda exactitud.
¿Demasiado fácil? Completa el desafío con el patoso de Wario.

Hecho	

Trata de quedar a 0.2 m en los 18 hoyos

Un consejo: Deja que el medidor del golpe llegue al máximo y luego retrocede para hacer más fáciles los golpes cortos.
Desafío: Poner la pelota tan cerca del hoyo implica conocer los golpes al dedillo. Dividiendo la fuerza de éstos en cuartos y octavos podrás juzgar con certeza cómo ha de ser de fuerte (o suave) tu golpe para que la bola quede tambaleándose en el borde. De todos modos, inténtalo con un personaje potente, como Donkey Kong.
¿Demasiado fácil? Haz lo mismo sin apuntar desde fuera del hoyo.



Hecho	

MARIO KART 64

Mejora los 2'20" de tiempo en el Castillo de Bowser



Un consejo: Pulsa A justo antes de que la luz verde se encienda y tendrás un arranque más veloz.

Desafío: Como era de esperar, el dinosaurio más malvado que se conoce ha diseñado una pista como para echarse a llorar. Pégate al tapete (separarse será simplemente perder velocidad) y aprende a descubrir cuál de los Thwomps dentro del castillo está flotando, para tener un camino fácil entre los tres bloques. Es posible alcanzar la espiral final sin chocar, pero frénate un poco para lograrlo.

¿Demasiado fácil? Cáete deliberadamente del destartalado puente en cada vuelta.

Hecho	

Supera Wario Stadium sin reforzadores



Un consejo: Mueve el stick de izquierda a derecha cuando te dirijas hacia un propulsor secreto de velocidad.

Desafío: Es evidente que resulta muy fácil perder las tandas de reforzadores cuando estás jugando contra los amigos. Pero perderlos todos y ganar es definitivamente otro asunto. Usa los propulsores secretos para acelerar en el exterior de las curvas y salta para evitar las colisiones de último minuto con los reforzadores. Es recomendable que pierdas tiempo hasta la tercera vuelta y también que arriesgues una concha en el final.

Hecho	

¿Demasiado fácil? Cruza la línea final al menos con 5" de ventaja sobre el segundo competidor.

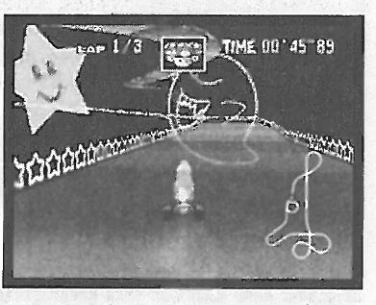


Completa cinco vueltas sobre hierba en Jungle Parkway

Un consejo: Pulsa A y B a la vez para dar un giro en el acto.
Desafío: Nada más empezar salta sobre la hierba de la derecha, avanza por la vegetación hasta el pie de la rampa y luego gírate y regresa (siempre sobre la hierba) a la línea de salida. Si consigues repetir esto cuatro veces sin que los impertinentes monitos desvíen tu coche hasta el tramo de pista de color marrón, felicitaciones. Es mejor que aproveches los cocos para ayudarte con el giro y dejar atrás el decorado de cartón.
¿Demasiado fácil? No uses nunca el botón R.

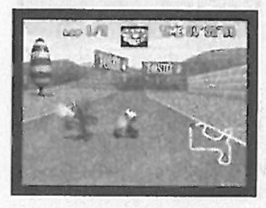
Hecho	

Pulveriza los 5'10" en Ruta Arcoiris



Un consejo: Acelera por la pared de la izquierda en la recta inicial para dar con un atajo escondido.
Desafío: Tendrás que recurrir a este truco tan sólo para acercarte a esa marca. Intenta acelerar y saltar a la izquierda tan pronto como alcances la cima de la colina y prepárate para maniobrar con el volante para aterrizar en el lado opuesto de la pista. Fuera de esto, tus únicos problemas son evitar los Chomps, cortando las curvas sin irte contra la valla, y darle a tu champiñón sobrante el mejor uso.
¿Demasiado fácil? No uses el tercer champiñón.

Hecho	



Completa Mario Raceway sin perder a tu fantasma

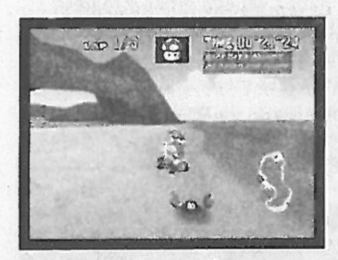
Un consejo: Para evitar que el juego no te permita guardar tu fantasma, no tomes atajos.
Desafío: Aquí se trata de asegurar que tu transparente amigo esté en la pantalla todo el tiem-



po. Mantener al fantasma al frente es pan comido, pero también es muy fácil verlo escurrirse fuera de la pantalla. Seguir tu ejecución anterior al pie de la letra es la única táctica viable. Es importante que no uses champiñones en la primera vuelta, pues los puedes necesitar en la segunda vuelta para coger a tu fantasma si metes la pata.

¿Demasiado fácil? Entonces pruébalo en el Valle de Yoshi.

Hecho	



Recoge 12 cangrejos en la prueba de tiempo de playa Koopa Troopa

Un consejo: Frena bruscamente cuando hayas golpeado algo para evitar que tu coche acabe haciendo trompos.

Desafío: Para aplastar tantos crustáceos tendrás que tomar ese atajo casi desconocido que va hacia el este a través de la isla. Sólo podrás atravesarlo cuando la marea está baja, así que mantén una buena velocidad y usa un champiñón si las olas están amenazando. No podrás parar o girarte para agarrar los cangrejos que se te pasen, de modo que una conducción precisa está al orden del día. Trata de maniobrar de modo que pases de un cangrejo al siguiente directamente.

¿Demasiado fácil?: Atrapa 15 cangrejos.

Hecho	

Sigue de cerca un pingüino durante cinco circuitos



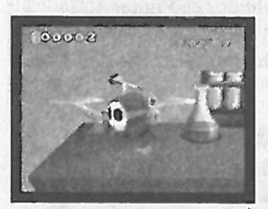
Un consejo: No aceleres mucho cuando gires o derraparás y te saldrás de la pista.

Desafío: Dentro del túnel helado de Shebet Land hay tres series de pingüinos gemelos corriendo como locos en torno a las estalagmitas. Tu tarea es seguir uno de estos pájaros terrestres por el hielo, a menos de un coche de distancia, sin adelantarle o chocar con él. Es más sencillo de lo que parece: mantén una velocidad constante pulsando intermitentemente el acelerador y gira con cuidado para seguir el movimiento del pingüino. Bueno, aceptamos que es pan comido.

¿Demasiado fácil? En vez de seguirlo, encáralo.

Hecho	

MARIO PARTY



Mejora los 0'09"30 en la carrera de Shy Guy

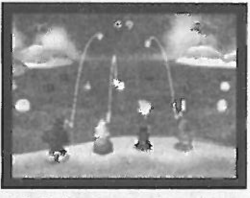
Un consejo: Pon el pad al revés en el suelo y hazlo girar: alcanzarás tiempos súper rápidos en Shy Guy.

Desafío: La carrera de Shy Guy (disponible en la tienda de minijuegos por sólo 50 monedas) es una simple prueba de velocidad de rotación del analógico, así que date un descanso entre cada intento para recuperar tu fuerza. Usa sin vergüenza nuestro demoledor truco de arriba, pero no uses la palma de la mano, pues puedes hacerte mucho daño en la piel (según Nintendo). ¡Caray!

¿Demasiado fácil? Espera medio segundo antes de comenzar.

Hecho	

Consigue 60 monedas en Crazy Fishing



Un consejo: Pon el juego en pausa y elige el Jugador 4 para estar en la mejor posición.

Desafío: Este minijuego es realmente complicado. Pescar las bolsas y los cofres en la primera hilera exige un toque exageradamente suave de el stick, pero es la manera más rápida de agarrar monedas y traerlas a la orilla. Extiende bien tu caña antes de que los objetos pasen ante ti; lánzala con retraso y ya sabes: el pescador de tu izquierda se llevará la recompensa.

¿Demasiado fácil? Restríngete a las dos últimas filas de objetos flotantes.

Hecho	



Mejora los 0'25" en Slot Car Derby 1

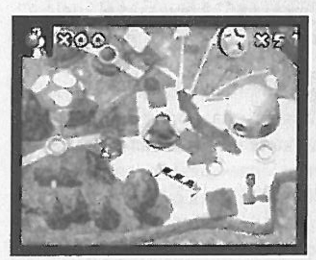
Un consejo: Empuja el stick hacia arriba cuando el locutor grite ¡Go!, para obtener una salida más veloz.

Desafío: Si tienes problemas a la hora de frenar en las esquinas sin acabar derrapando, hay una

solución fácil: tan pronto como veas una nube de humo en tus ruedas traseras, suelta el stick e inmediatamente pisa el acelerador de nuevo. No es necesario que sigas a los coches. Cuélate por cualquier atajo para seguir mejor el circuito.

¿Demasiado fácil? Saca al menos una vuelta de ventaja a algún corredor.

Hecho	



Finaliza la isla en el modo para un jugador perdiendo sólo un juego

Un consejo: Agarra las lianas en la carrera Piranha Plant para asegurarte la victoria.

Desafío: De algún modo, tener una vida de sobra en esta prueba hace las cosas aún más difíciles. ¿La vas a guardar para algún minijuego que te llene de pánico, o simplemente vas a esperar a aquel juego que se lleve tu única segunda oportunidad? El juego Bowser Bash 1 contra 3 tiene nuestro voto como el más difícil; sin embargo, como muchos pensaréis, se trata de una elección personal.

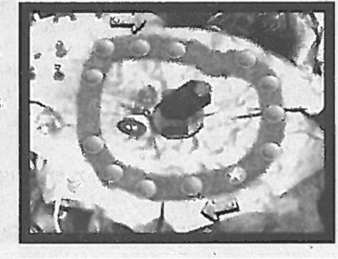
¿Demasiado fácil? Bien. Inténtalo sin perder una sola vida.

Hecho	

Logra que tres cañones seguidos te disparen en la Batalla de Cañones de Wario

Un consejo: Si no estás contento con tu juego, pon pausa y escoge algún otro jugador.

Desafío: Siendo muy parecido al desafío que te planteamos para Super Mario 64 unas páginas más adelante, esta tarea exige que caigas en uno de los cañones del Campo de Batalla de Bob-Omb y que apuntes a la baldosa de la isla opuesta, que te enviará a su vez a los brazos de otro cañón. Es bastante difícil detener la ruleta de los cañones donde desees. Muy difícil: ten cuidado.



Hecho	

¿Demasiado fácil? Repite el reto con los cuatro personajes.

QUAKE II

Baja de los 0'27" en Strogg Outpost



Un consejo: Colócate hombro a hombro con los Stroggs para volarlos en pedazos con pocos disparos.
Desafío: No es tremendamente difícil; sólo has de correr como el viento evitando los Stroggs cuando sea posible. No tendrás tiempo de recoger ninguna arma ni salud, pues a cada momento tendrás encima soldados furiosos y armados hasta los dientes en el último salón. Aunque logres mantener tus tripas en su lugar, el reto más difícil es llegar hasta la última rampa libre; zigzaguea como loco para lograrlo.
¿Demasiado fácil? Hazlo en 0'30", pero llevándote la ametralladora que hay en el camino.

Hecho	



Baja de 1'10" en Twists

Un consejo: Introduce FBBC VBBB FBBC en la pantalla de códigos para abrir el nivel de bonus.
Desafío: Quieras o no, siempre vas contrarreloj, pues una vez alcanzas el minuto el nivel se termina automáticamente. Hay una ruta claramente visible en torno al complejo, la cual sube, da la vuelta y baja por el primer par de escaleras, para volver a subir por el ascensor hasta las áreas iluminadas con tonos rojos y azules. Muévete a los lados pero *no* retrocedas en ningún punto, a menos que perder tiempo y salud esté en tu lista de actividades.
¿Demasiado fácil? Baja de 1'10" sin que tu salud quede por debajo del 50%.

Hecho	

Sobrevive 1'30" en Central Complex (Difícil) sin disparar

Un consejo: Corre hacia a los enemigos para no darles tiempo de sacar sus armas.
Desafío: Deambula por donde quieras en este nivel. A nosotros nos gusta



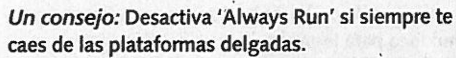
correr tan rápido como nos llevan nuestras piernas hacia el puente elevado y luego dejarnos caer para engañar a los guardias, aunque tú puedes preferir dar un paseo por el primer salón y esconderte tras las cajas para evitar los disparos. Hagas lo que hagas, revisa el tiempo restante pulsando Pausa.

¿Demasiado fácil? Supera el mismo desafío, pero en el nivel 3.

Hecho	

Completa Easy con la máxima sensibilidad en el controlador





Un consejo: Desactiva 'Always Run' si siempre te caes de las plataformas delgadas.

Desafío: Con la sensibilidad de control llevada a niveles demenciales (mediante la opción Player en la pantalla de configuración), las tareas normalmente simples, tales como disparar a un Strogg, recoger armamento o subir una rampa, de repente resultan tan difíciles que poco te faltará para dar un puntapié a la TV. Cualquier movimiento del stick que no sea lo suficientemente leve te mareará, así que: suavecito...

¿Demasiado fácil? Desactiva el punto de mira y autocentrado.

Hecho	

Completa 10 vueltas al elevador circular del Nivel 18

Un consejo: Tienes un reforzador Quad Damage justo encima del pasillo que va hacia el elevador.

Desafío: Este elevador circular inmenso, situado justo al comienzo del Nivel Descent to Core, te aplastará contra el techo si permaneces en él mucho tiempo; pero también puede llevarte a una muerte horrible si tratas de tomarlo con mucha prisa. Trata de completar 10 circuitos circulares y regresar a la plataforma donde comenzaste sin novedades desagradables.

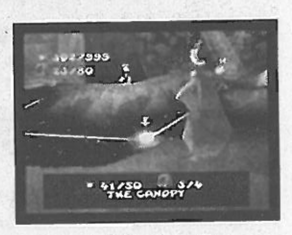


¿Demasiado fácil? Desactiva 'Always Run' y repite el desafío.

Hecho	

RAYMAN 2

Bate los 2'00" en La carrera de la vida



Un consejo: Recolecta 60 Lums para abrir La carrera de la vida, junto al nivel El Pantano.
Desafío: Aquí el camino es francamente sencillo de seguir, a excepción del extraño salto sorpresa. Utiliza tus orejas para planear si encuentras un salto especialmente complicado, pero desactívalas tan pronto como sea posible, pues flotar en el aire es la mejor manera de desperdiciar algunos preciosos segundos.
¿Demasiado fácil? Supera en 5 segundos tu mejor tiempo.

Hecho	



Da cinco vueltas haciendo malabarismos con barriles

Un consejo: Lanza los barriles al cielo y dispara a las bombas mientras ellos se acercan a la máquina de El claro de las hadas.
Desafío: Primero, ábrete camino hacia la Gran Máquina del claro de las hadas usando el truco de arriba. Luego salta para ir por el otro camino y retrocede mientras sigues derribando las bombas que vienen desde atrás. Necesitarás un ritmo perfecto si quieres dispararle al misil y agarrar de nuevo el barril.
¿Demasiado fácil? Toma un camino zigzagueante alrededor de la Máquina.

Hecho	

Finaliza a máxima velocidad el recorrido acuático de Ssssam



Un consejo: Cruza las El pantano del despertar y rompe la jaula para entrar en la carrera de Ssssam.
Desafío: Las carreras en motos de agua son muy emocionantes, pero no perdonan. A toda marcha, una conducción firme (para no tropezar con las rocas) y unos saltos precisos (para deshacerse de los pájaros) serán tus mejores aliados. Si chocas una vez, tendrás que volver al comienzo.
¿Demasiado fácil? Puedes frenar si deseas, pero no saltes.

Hecho	

RESIDENT EVIL 2



Termina el juego sin recuperar fuerzas

Un consejo: Espera a que una charca de sangre fluya del cerebro de los zombies para asegurarte de que han muerto.
Desafío: Aquí la clave es conservar la munición. Allí donde normalmente intentarías correr para esquivar un feo zombie, apenas maldiciéndolo entre dientes si lograba arrastrarse hasta agarrarte, aquí tendrás que dispararle a *todo*. Guarda el juego sólo cuando estés al máximo de tu fuerza y si un zombi te rasga la camisa, comienza de nuevo.
¿Demasiado fácil? Usa una sola cinta de tinta por máquina de escribir.

Hecho	

Baja de los 5'00" en el Modo Tofu

Un consejo: Pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, L, R, C-arriba, C-izquierda, C-abajo y C-arriba en la pantalla de cargar/guardar para acceder al juego de Tofu.
Desafío: Él es una gran bola de sebo sin apenas un arma decente; así pues, superar el reto de Tofu en un límite de tiempo tan ajustado sólo implica aprenderse el camino exacto que siguen los no muertos y usar el stick para pasar rápidamente sin que ninguno de ellos te pegue un mordisco.
¿Demasiado fácil? Hazlo de nuevo. Pero más rápido.

Hecho	



Da cinco vueltas a la estación sin chocar

Un consejo: La selección de controles "clásica" de *RE2* es la recomendada para un manejo más firme.
Desafío: En este reto, una 'vuelta' se completa alrededor del borde del vestíbulo de la entrada, atajando recto por la rampa que hay en las puertas principales. No vale parase en ningún punto. Tal y como se mueve la cámara, no será difícil que acabes chocando contra una pared mientras luchas con los controles.
¿Demasiado fácil? ¡Pues multiplica por dos el número de vueltas!

Hecho	

SHADOWMAN



Encuentra 123 Almas Oscuras

Un consejo: Para trucar tus armas, corre hacia la izquierda desde el tranvía de la Catedral del Dolor y encuentra el poste.

Desafío: Aunque no estemos seguros de que éste sea el número total de Almas Oscuras que hay en el juego, al parecer a Acclaim se le han escapado algunas más de las 120 'oficiales'. Mantén los ojos abiertos en busca de entradas a secciones ocultas (prueba a dispararle al escenario).

¿Demasiado fácil? ¿Estás seguro? ¿Qué tal si intentas hacerlo con una vida?

Hecho	

Mata las garzas del nivel 1 con precisión



Un consejo: Pasa a la vista en primera persona para que sea más fácil apuntar con las armas.

Desafío: Después de la larga escena de vídeo en la que Le Roi te suelta un rollo sobre Nettie, caerás en un pantano poco profundo plagado de garzas asustadizas. Puedes matarlas, y tu tarea será hacerlo sin desperdiciar una sola bala.

¿Demasiado fácil? Corretea hacia la bandada para dispersar los pájaros y empieza a disparar.

Hecho	

Alcanza la salida del Manicomio sin perder energía

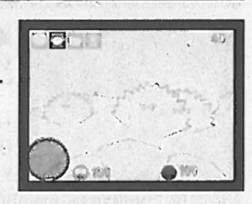
Un consejo: Utiliza el Thoucher para agarrar bloques en llamas sin sufrir daño.

Desafío: Evitar a los andrajosos no muertos es lo principal aquí. Bombardéales bien cubierto desde atrás y podrás liquidarles sin que ninguno de sus proyectiles te impacten la cara. Ten mucho cuidado en el pasadizo que te lleva hasta los Caminos de Sombra porque está infestado de zombis horribles que cuando te ven ponen cara de camiceros; y recoge muchas Almas Oscuras para reforzar tu Shadowgun.

¿Demasiado fácil? Llega hasta el Tren de Enlace.

Hecho	

SOUTH PARK



Mata todos los pavos del Nivel 2 en el modo Pen & Ink

Un consejo: Activa el modo Pen & Ink introduciendo PLANEARIUM en la pantalla de códigos.
Desafío: Da muchas vueltas, pues las ruidosas criaturas pueden salir de cualquier lado, y dispara tu bola de nieve sólo cuando hayas apuntado perfectamente, ya que fallar con un pavo puede darle a otro el tiempo necesario para picotearte. Una buena cantidad de pajarracos despavoridos en retirada no estaría mal tampoco.
¿Demasiado fácil? Consigue lo mismo en el Nivel 3.

Hecho	

Derrota a Ultra Mega Mega Man sin que recarge

Un consejo: Activa Todas la Armas introduciendo FATKNACKER en la pantalla de códigos.
Desafío: Deberás llegar al final de "Batteries Included" para encontrar este descomunal jefe de juguete. Para impedir que Mr Man recargue cada vez que ha golpeado, dale un porrazo al botón rojo de su centro de energía justo en el momento en el que él se disponga a pisarlo. Tendrás que afinar: si te adelantas, se embolsará su energía.
¿Demasiado fácil? No dejes que tu energía quede por debajo del 50%.

Hecho	

Mata todos los clones en There goes the Neighbourhood

Un consejo: Activa el Selector de Niveles introduciendo el código THEEARTHMOVED.
Desafío: Salta al primer nivel de Episode 2 pero deja que cada uno de los clones llegue hasta High School. Entonces la tarea propiamente dicha supone completar todo el nivel liquidando a los no muertos del nivel de bonus. El pueblo será arrasado dentro de unos segundos, así que la velocidad es esencial aquí.



¿Demasiado fácil? Consíguelo también en el nivel de Warehouse Run.

Hecho	

STAR WARS: EPISODE 1 RACER



Mejora los 0'40" en el recorrido de Boonta Training

Un consejo: En la línea de salida, pulsa A en el instante en que el '1' se desvanezca para conseguir un turbo.

Desafío: Los largos y amplios rincones de Tatooie pueden ser sorteados sin giros muy bruscos y un buen uso del propulsor, pero el siguiente tramo, lleno de montañas, requiere un copioso uso de Z. No te dejes engañar tampoco por los trozos de roca aparentemente inocentes del final del trecho; chocar con uno puede dejarte fuera de la carrera y con un vehículo inútil.

¿Demasiado fácil? No uses tu propulsor en el tramo próximo a la meta final.

Hecho	

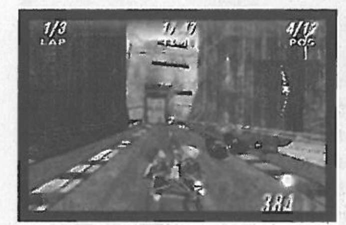
Sobrevive a una carrera inversa

Un consejo: Acelera hasta que el velocímetro se ponga verde. Luego pulsa A y acelera de nuevo para conseguir un turbo.

Desafío: Escoge una pista (cuanto más fácil, mejor) y realiza el recorrido en sentido opuesto al normal. Los adversarios harán justamente el recorrido predecible, de modo que esquivarlos debe ser relativamente simple. Tus principales problemas serán las paredes de cualquiera de los circuitos que escojas. Si explotas la nave una vez, fin de la partida. Por lo tanto, conduce con cuidado.

¿Demasiado fácil? Corre el doble de las vueltas requeridas.

Hecho	



Gana la Liga Semi-Pro sin reparar tu nave

Un consejo: Sírvete de Z para inclinar tu nave y poder meterla por los espacios estrechos.

Desafío: Éste es literalmente un ejercicio de control de daños. Es difícil no chocarse cuando vas a 1000 km/h, así que mejor será que te estrelles voluntariamente si tienes averías. El lento avance que supone

una nave con problemas te puede costar la carrera.
¿Demasiado fácil? Inténtalo en la Liga Galactic.

Hecho	



Destruye a los adversarios tres veces en una vuelta

Un consejo: Usa Z y L para introducir RRJABBA como tu nombre; luego pulsa Izquierda, Abajo, Derecha y Arriba en la pantalla de pausa para hacerte invisible.

Desafío: Velocidad y conducción precavida son las dos habilidades que se necesitan aquí. Velocidad, para no verte perdido ante el enemigo (probablemente mucho más rápido), y conducción precavida para meterte en el camino del rival sin salir perdiendo. En cualquier caso, evita serpentear delante de tus víctimas; pues se impulsarán directo hacia ti y romperán tu chasis en miles de pedazos.
¿Demasiado fácil? Destruye al doble de corredores.

Hecho	

Finaliza Beedo's Wild Ride en 1'10" en el modo espejo



Un consejo: Usando Z y L introduce RRTHEBEAST como tu nombre y pulsa luego Izquierda, Abajo, Derecha y Arriba en la pantalla de pausa para activar el modo espejo.
Desafío: Es el nivel más escurridizo de *Episode 1: Racer*. Las grandes placas de hielo son la parte más dura a sortear durante la carrera sin cometer errores (hay que girar muy rápido para evitar destrozar tu nave contra las heladas paredes) y tendrás que estar muy atento para no olvidar que cada giro es, ahora, hacia la otra dirección.
¿Demasiado fácil? Haz lo mismo sin rozar una sola pared.

Hecho	



Completa la Liga Amateur con una configuración descabellada

Un consejo: Usando Z y L introduce RRTANGENTABACUS como tu nombre y pulsa luego Arriba, Izquierda, Abajo y Derecha en la pantalla del menú de configuración de tu pods.

Desafío: Mediante el truco anterior, reduce el estado de tu pod hasta que tenga la velocidad, la aceleración y el manejo de una hormigonera; luego, ve por el oro en la Liga Amateur. Aquí te darás cuenta de lo que vale tu propulsor con la ayuda que brinde en las rectas y en las esquinas, y tendrás que registrar cada pista para dar con los atajos ganadores.

¿Demasiado fácil? Trata entonces con las configuraciones al máximo.

Hecho	

Salta más lejos de la placa de hielo en Howler Gorge



Un consejo: Tira hacia atrás el stick para mantenerte más tiempo en el aire después de una rampa.

Desafío: Cuando te acerques a la inmensa pendiente de Howler Gorge (situada después de la segunda estatua elevada) acelera tanto como puedas y lánzate hacia la atmósfera; sin duda deberás recurrir a tus propulsores. Tirando hacia atrás el stick deberás ser capaz de pasar por encima del barranco, pero alcanzar la placa de hielo sin que tus motores exploten es otra historia.

Hecho	

¿Demasiado fácil? No uses el turbo.

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

Mejora los 2'30" con Ambush en Mos Eisley



Un consejo: Introduce HALIFAX? y luego !YNGWIE! en la pantalla de códigos para acceder a Naboo Starfighter.
Desafío: La potentísima nave de *Star Wars Episode 1* funciona estupendamente en las pruebas contrarreloj. Ve directo hacia los Probe Droids y hazlos pedazos. Luego dirígete hacia Mos Eisley para enfrentarte a los Tie Bombers, un incordio. De todos modos, evita interferir la tarea de tus compañeros de equipo.
¿Demasiado fácil? Usa la visión desde la cabina durante todo el desafío.

Hecho	



Consigue un 100% de precisión en Death Star Trench Run

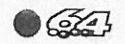
Un consejo: Para abrir el nivel Death Star, consigue la medalla de plata en cada fase.
Desafío: Con tantas torretas enviándote regalitos letales no hay manera de matar sólo a un enemigo para acabar inmediatamente el nivel. Los TIE Fighters tienden a disparar desde arriba, así que ayúdate a apuntar manteniendo la mira elevada y guarda escudos para la sección final, que está llena de obstáculos.
¿Demasiado fácil? Elimina, como mínimo, a 35 enemigos.

Hecho	

Destruye dos AT-AT sin emplear tu cable de remolque

Un consejo: Teclea DEADDACK para acceder a todos los niveles, incluidos los bonus.
Desafío: Vuela con tu X-Wing hasta el nivel de bonus Battle of Hoth para descubrir la razón por la que Han Solo utilizó esos cables: es prácticamente imposible derribar a los AT-AT sólo con láseres. Apunta a sus prominentes cabezotas y emplea el freno para no perderles de vista.
¿Demasiado fácil? Intenta abatir el doble de AT-AT.

Hecho	



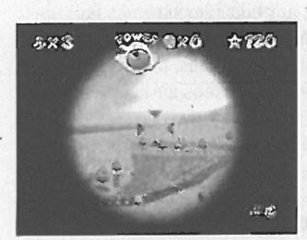
SUPER MARIO 64

Recoge 155 monedas en Tiny-Big Island



Un consejo: Aporrea el suelo (A+Z) sobre los Goombas gigantes para obtener un sabroso bonus de monedas azules.
Desafío: Es poco probable que Big Island sea un problema, pero Tiny Island te va a traer dolores de cabeza. Los Goombas adolescentes pueden derribar fácilmente al descomunal Mario, eso suponiendo que esas plataformas tan ridículamente delgadas no te hagan caer constantemente. Si la falta de monedas es lo que te preocupa, no olvides que en la guarida de Wriggler hay un tesoro escondido.
¿Demasiado fácil? Consigue 175 medallas... Tú te lo has buscado.

Hecho	



Salta de un cañón a otro siete veces

Un consejo: Para una precisión mayor con los cañones, utiliza los bordes de las nubes como puntos de referencia.
Desafío: Apuntando con cuidado, puedes lanzar a Mario desde el cañón que hay al principio del campo de batalla de Bob-Omb y hacer que vaya a parar al que hay cerca de Koopa Troopa. Si eres capaz de hacerlo, intenta repetir el truco hacia el primer cañón y, si también lo consigues, repítelo seis veces de acá para allá. No te preocupes por los porrazos que se da el pequeño fontanero al aterrizar: son parte de la gracia del juego.
¿Demasiado fácil? Incorpora un tercer cañón, el que hay cerca de la entrada al sendero de la montaña.

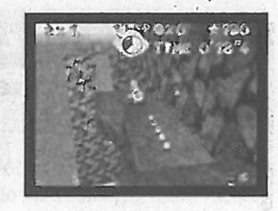
Hecho	

Vence a Kopa en 0'22"



Un consejo: Usa saltos largos para moverte por los niveles: es más rápido que si vas corriendo.
Desafío: No dejes pasar los atajos en la carrera de Koopa de las islas Tiny-Big; especialmente el que cruza el puente de madera al empezar y lle-

ga hasta el pequeño jardín de Koopa. Para alcanzar velocidades de miedo rebota en un Goomba a cada salto: recibirás un impulso inmediato hacia delante. No te relajes hasta que estés en una posición muy aventajada.



Hecho	

¿Demasiado fácil? Dale a Koopa un segundo de ventaja.

Evita las monedas en la pendiente de la montaña Tall Tall

Un consejo: Pulsa A mientras te deslizas para saltar sobre los objetos que aparezcan.

Desafío: Este tramo es un verdadero filón de monedas (al que accedes por la temblorosa pared situada a medio camino en el ascenso a la montaña), así que pégate al exterior de la pared, aunque sólo si tomas las curvas muy cerradas evitarás que el trasero de Mario se lleve las monedas. Reduce la velocidad para evitar recoger las monedas azules, pero recuerda dar un último empujón para saltar por encima de esos feos agujeros a medida que la línea de meta se acerca.

¿Demasiado fácil? Lánzate en plancha sobre la línea de meta.

Hecho	

Vuela cuatro veces por debajo del puente del lago

Un consejo: Recoge 120 estrellas y emplea el cañón que hay cerca del lago para alcanzar el gorro con alas del castillo.

Desafío: Aquí juegas contrarreloj (tu gorra voladora desaparecerá después de poco) y contra la tendencia descendiente de tu gorra alada. Gana tiempo volviendo a subir después de haber pasado rápidamente por debajo del puente y eleva a Mario hasta lo más alto que pueda llegar. No pierdas el tiempo preparándote para el siguiente disparo; ve directo a por el siguiente descenso en cuanto termines una "vuelta".



Hecho	

¿Demasiado fácil? Utiliza el puente levadizo del castillo.



Mejora los 0'15" en la carrera Big Penguin

Un consejo: Cuando hayas recogido 120 estrellas, vuelve donde está el pingüino para una dura carrera.
Desafío: El circuito helado es idéntico a la primera vez que lo corriste, pero no el tamaño del pingüino, que te dará muchos problemas. Ponerse a la cabeza de la carrera es complicado teniendo que esquivar semejante mole y escurrirse por el interior es un riesgo, ya que el gordinflón amenaza con quitarte del medio con un empujón en cualquier momento. Busca el atajo que hay dentro del primer túnel.
¿Demasiado fácil? Usa Z y luego B para correr sobre tu tripa.

Hecho	

Lanza a Bowser dentro de cada bola amarilla en el Dark World One



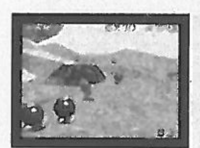
Un consejo: Usa la cámara en primera persona de Mario para mejorar tu puntería sobre los jefes del nivel de Bowser.
Desafío: Para empezar, esquiva las bombas. Intenta lanzar al dinosaurio amante de las princesas para que se vaya dando con cada una de esas bolas amarillas. Cuando lo hayas conseguido continúa, como de costumbre, lanzando a Bowser hacia todas las bombas del perímetro. No hace falta que digamos que tendrás que hacer todo esto con una sola vida. Lo mejor será que cuando Bowser eche a correr, saltes por encima de él y luego des un salto hacia atrás y le agarres de la cola.
¿Demasiado fácil? Intenta no perder nada de tu energía.

Hecho	

Provoca una colisión cuádruple de bombas.



Un consejo: Cuando una Bob-Omb esté encendida, atráela hacia otra bomba para que ambas exploten.
Desafío: Nosotros hemos juntado dos bombas para que se fundan en un abrazo explosivo, pero queremos que tú lo hagas con cuatro. La zona cercana a la entrada del sendero de la montaña del campo de



batalla Bob-Omb es la más indicada para llevar a cabo esta tarea tan desesperante. Recuerda que un salto con Z+A es más rápido que correr y, con ello, podrás ganar tiempo para que las cuatro bombas se encuentren. *¿Demasiado fácil?* Cuando lo hayas conseguido, sal corriendo, date la vuelta y hazlo dos veces más.

Hecho	

Dale 26 patadas a la pared de un sólo salto



Un consejo: Pulsa Z cuando vayas a aterrizar para evitar una mala caída.
Desafío: En la esquina del laberinto de granito de Rainbow Ride hay una sección vertical que te lleva a una serie de monedas azules (si has activado el interruptor de abajo). Salta contra la pared y pégale tantas patadas como puedas sin volver a tocar el suelo o alcanzar el borde superior de la pared. Salta justo antes de que Mario alcance la pared y no te alejes demasiado o darás con la cima en segundos.
¿Demasiado fácil? No sobrepases nunca el punto medio.

Hecho	

Salta 10 veces en la cueva de Hazy Maze

Un consejo: Corre alrededor de los bolas con ojos para que desaparezcan.
Desafío: Encuentra la plataforma direccional manual en la cueva de Hazy Maze (está a la derecha de la entrada) y guíala por el salón hasta que encuentres una de sección en la que el muro se hace estrecho y te impide el paso. El objetivo es realizar la maniobra de siempre (echar a correr y saltar los obstáculos) en ambas direcciones y repetirlo nueve veces sin apenas rozar la pequeña pared. El ángulo de cámara será tu via crucis hasta que lo domines con los botones C.

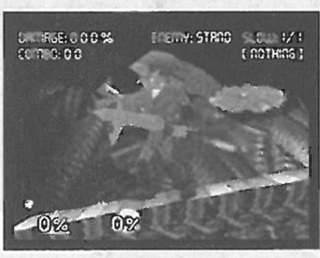


¿Demasiado fácil? Aterriza con el trasero después de cada salto.

Hecho	

SUPER SMASH BROS

Haz 10 volteretas en torno a la plataforma



Un consejo: Es posible efectuar tres saltos seguidos, los dos primeros con Arriba y el tercero con Arriba+B.
Desafío: Para este desafío, usa La Jungla en el modo Entrenamiento y selecciona a Link como tu luchador. El objetivo es salir de la plataforma hacia la derecha, corriendo o caminando, para luego utilizar las habilidades saltarinas de Link y llegar hasta el saliente del otro lado. Haz esto diez veces seguidas con cuidado de no pasarte de largo ni de tocar el suelo, y habrás ganado.
¿Demasiado fácil? Realiza el doble de volteretas.

Hecho

Acaba la fase de prácticas de Mario 1 en 0'20"

Un consejo: Mantén un botón pulsado mientras "Preparado" aparece en pantalla para que el movimiento se efectúe automáticamente cuando "Ya" se ilumine.
Desafío: El nivel de Mario, repleto de obstáculos, es, por encima de todo, un test de precisión. Su triple salto 'suelta-monedas', cuyos servicios necesitarás para las tres dianas verticales, te exige que apuntes justo a la izquierda o derecha del blanco, y el círculo flotante que hay a la derecha de la arena pide a gritos una certera bola de fuego. Deja el blanco de la parte inferior izquierda para el final o el hombrecillo llegará a su fin.
¿Demasiado fácil? Utiliza una bola de fuego para el último blanco.

Hecho

Consigue un 300% de daños contra Link



Un consejo: Emplea ataques de largo alcance para dañar a tu oponente sin enviarlo a la estratosfera.

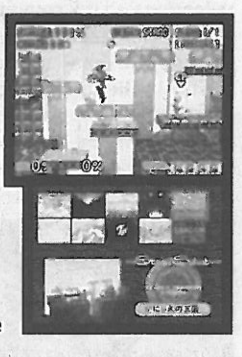
SUPER SMASH BROS



Desafío: Complicado. Incluso si logras evitar la tentación de golpear a Link en las costillas lo suficientemente fuerte como para que salga volando de la arena, la propensión del guerrero de Hyrule a mandarse él sólo por los aires con sus bombas puede estropearte los planes más de una vez. Utiliza tu ataque a distancia para alejar a Link de los remolinos que le acechan y no dejes al falditas junto a las Bob-Oms andantes o a las minas cercanas.
¿Demasiado fácil? No uses ataques a distancia.

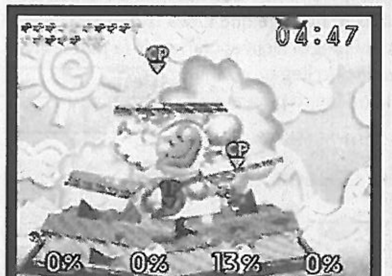
Hecho	

Cinco trampolines ascendentes en el Reino de las Setas



Un consejo: Abre el Reino de las Setas terminando el juego con los ocho personajes principales.
Desafío: Este desafío surge de una queja pueril que tenemos de Smash Bros: que el salto sea con el stick. Elige a Link, luego métete en el ascensor del Reino de las Setas y haz un triple salto (Arriba, Arriba, Arriba+B). Un "trampolín" se consigue aterrizando y saltando de nuevo sin que las plataformas ascendiente se caigan. Es endemoniadamente complicado; no saltes muy alto, de modo que Link necesite poco tiempo para recuperarse del aterrizaje.
¿Demasiado fácil? Logra hacer 30 tramplines con Mario o Luigi.

Hecho	



Pásate el juego sin saltar

Un consejo: Emplea patadas y puñetazos bajos (Abajo+A) para derribar a tu oponente en el aire.
Desafío: Lo sabemos, parece imposible. Pero hay muchas oportunidades para salvarte en los salientes superiores o en los bajos; por ejemplo en los huraca-

nes del castillo Hyrule, en la lava del planeta Zebes o muriendo para que te dejen caer de nuevo sobre de la arena. Deberás conservar tu energía, y comprobarás que eliminar los ataques de salto de tu repertorio hace que las cosas se compliquen mucho. Elige a un personaje fuerte (Kirby es ideal) y verás la luz al final del túnel.
¿Demasiado fácil? No pierdas más de una vida en la empresa.

Hecho	

Logra 1.000.000 en el modo para un jugador



Un consejo: Si vences a los Yoshis en el orden en que aparecen, conseguirás 50.000 puntos.
Desafío: Los principiantes deberán ampliar su repertorio de movimientos, pues repetir el mismo ataque una y otra vez hará que pierdas puntos. Una victoria "perfecta" (acaba un combate con el máximo de energía) te reportará puntos extra y golpear en la cabeza a tu desdichado oponente mientras trata de escapar de la arena se premia con la maravilla de 10.000 puntos. Mientras menos tardes en vencer, más puntos ganarás, así que ponte las pilas.
¿Demasiado fácil? Usa a Luigi

Hecho	

Juega al yo-yo con Pikachu 10 veces seguidas

Un consejo: Libera a Ness completando el juego sin usar ningún Continuar.
Desafío: Usando Arriba+B, Ness puede lanzar un yo-yo hacia el cielo y controlarlo brillantemente con el stick por unos momentos. Sabiendo eso, escoge una pelea contra Pikachu en la cima de la Torre Silph, haz que el sonriente roedor salte y trata de golpearle 10 veces consecutivas desde el edificio en el extremo derecho del mapa. Un arco descendiente al final deberá darte resultado siempre.
¿Demasiado fácil? Deja que Pikachu ataque

Hecho	



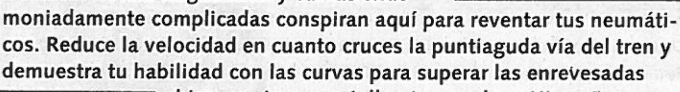


TOP GEAR RALLY 2

Acaba Gurtch Gulley Run sin reventar los neumáticos

Un consejo: Pulsa L, C-arriba, Izquierda, L y L en la pantalla de título para obtener la mayor puntuación del campeonato.

Desafío: Rectas larguísimas y curvas endemoniadamente complicadas conspiran aquí para reventar tus neumáticos. Reduce la velocidad en cuanto cruces la puntiaguda vía del tren y demuestra tu habilidad con las curvas para superar las enrevesadas chicanes sin que estallen tus ruedas. ¡Ni sueñes con llegar de primero!



¿Demasiado fácil? ¡Llega el primero!

Hecho

Mejora los 1'20" en Eagle Heights

Un consejo: Derrapa en las curvas para mermar el riesgo de cargarte los neumáticos.

Desafío: La primera pista de TGR2 es, con diferencia, la más fácil del juego. Las curvas en 'U' bajando por la montaña exigirán que pises el freno como nunca en tu vida y la más dura, junto al puente que viene luego, es un momento perfecto para derrapar. Evita que el coche zigzaguee para mantener el velocímetro al máximo y no roces a los demás pilotos.

¿Demasiado fácil? Espera 5 segundos antes de arrancar.

Hecho



Derriba todos los conos en el test Final Amateur

Un consejo: Pulsa L, Z, Start, Arriba y Arriba en la pantalla de títulos para poner a cero los fallos mecánicos y los daños.

Desafío: Por suerte para ti, no hablamos estrictamente de todos los conos: sólo los que quedan a mano derecha de la pista. Para mantener tu velocidad cuando estés golpeando los conos de las curvas, necesitarás invocar tu conjuro de los derrapes; de otro modo, tendrás que ver cómo se las arregla tu capó con las barreras.

¿Demasiado fácil? Inténtalo por el lado izquierdo de la pista.

Hecho

TUROK 2



Completa el juego en el modo línea

Un consejo: Teclea IGOTABFA en la pantalla de códigos para que todos los gráficos se conviertan en líneas.
Desafío: Los dinosaurios y su mutante parentela no son tan fáciles de distinguir cuando parecen figuras de papiroflexia y se pasean sobre un fondo de color blanco. Conocer todos los detalles de los niveles te supondrá una fácil victoria en este caso, y también te ayudará mucho saber diferenciar entre un enemigo que se acerca y las interferencias marca de la casa Acclaim. Ver la munición no es nada fácil, así que abre bien los ojos.
¿Demasiado fácil? Utiliza cada punto para guardar una sola vez.

Hecho	

Haz malabarismos con un cadáver



Un consejo: Teclea BEWAREOBLIVIONISATHAND en la pantalla de códigos para activar el Gran Truco.
Desafío: Con el Gran Truco a pleno rendimiento tendrás a tu disposición todas las armas y munición infinita. Teniendo esto en cuenta, ve a cualquier nivel y utiliza el lanzagranadas para matar a un mutante. Luego, haz malabares con su cuerpo con la ayuda de más granadas. No actives la invisibilidad, no queremos que te acerques demasiado al cadáver y que la cosa sea demasiado fácil, ¿verdad?
¿Demasiado fácil? No falles ni una sola granada.

Hecho	



Aplasta a todos los reptiles con el Stegosaurus

Un consejo: Hay un atajo a través del primer túnel, al que puedes acceder si destruyes la pared de la derecha.
Desafío: Puedes cabalgar con el dinosaurio,

pero es lento y toma las curvas como el bicho torpe y prehistórico que es. Los mutantes que debes aplastar, en cambio, son rápidos y pueden escabullirse en cuestión de segundos. Persíguelos como si te fuera la vida en ello, pero destruye los emplazamientos de artillería mientras avanzas o yacerás desangrándote sobre la hierba antes de que hayas podido aplastar a un sólo enemigo.



Hecho	

¿Demasiado fácil? Repite el desafío sin destruir los cañones estrictamente necesarios.



Esquiva tres mini Raptoids durante 30 segundos

Un consejo: Teclea PIPSQUEAK en el menú de códigos para crear pequeños enemigos.

Desafío: Tienes un comité de bienvenida compuesto por tres Raptoids que te espera en la sala que hay más allá de la primera llave del nivel 2. Atráeles hacia una zona amplia (recomendamos la sala de la llave), retrocede, detente y vete corriendo para evitar el doloroso contacto con sus garras. No les des la espalda ni un sólo momento, pues saltarán sobre ti si no les miras, y ten el dedo a punto sobre el botón de salto para confundirles.

¿Demasiado fácil? Intenta el mismo desafío con los adultos del nivel 2.

Hecho	

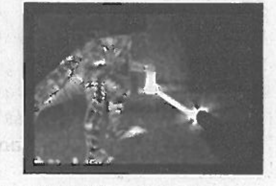
Pásate el juego a oscuras

Un consejo: Introduce LIGHTSOUT en la pantalla de códigos para que todos los niveles queden sumergidos en la oscuridad.

Desafío: Si te has dedicado a "revisitar" Turok 2 periódicamente, no tendrás problemas para saber por dónde tienes que ir ni para poner el suelo perdido de vísceras de dinosaurio. Más complicado será la sección del Totem y los Jefes. Ten los ojos bien abiertos por si los repugnantes monstruos o los Jefes se te acercan. Lo mejor es disparar continuamente, para que no se escape ni uno.

¿Demasiado fácil? Introduce WHATSATEXTUREMAP en la pantalla de códigos para disminuir todavía más los detalles visuales.

Hecho	



WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

Mejora los 2'04"en Kyoto A



Un consejo: El modo más rápido de superar las curvas poco cerradas en Kyoto es llevarse las barreras por delante.
Desafío: El truquito de arriba va a ayudarte a batir tiempos récord. Cuando te aproximes a una curva, alinéate con un piloto de la CPU y utiliza su puerta delantera como "barrera de contención", evitando que tu vehículo se desvíe de la curva.
¿Demasiado fácil? Corre al menos una vuelta por debajo del minuto.

Hecho	



Consigue un 1'32" en una vuelta en Hawai C en modo espejo

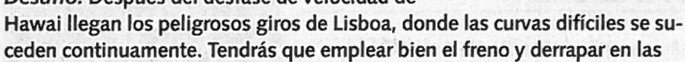
Un consejo: Pulsa Z cuando selecciones una carrera en la pantalla de selección de pista para correrla en modo espejo.
Desafío: El recorrido más rápido de World Driver, Hawai, sonríe a aquellos pilotos que no saben lo que es frenar y a los que les gusta hacer unos buenos y largos derrapes en las curvas más anchas. Hacia el final de la pista hay un par de curvas complicadas y, si no fuera así, batir esa marca sería sólo cuestión de pisar el acelerador todo el rato.
¿Demasiado fácil? No toques al resto de coches.

Hecho	

Mejora los 3'45" en Lisboa C



Un consejo: Introduce "Races the Best" como tu nombre y pulsa Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Abajo, Arriba en la siguiente pantalla para abrir todas las pistas.
Desafío: Después del desfase de velocidad de Hawai llegan los peligrosos giros de Lisboa, donde las curvas difíciles se suceden continuamente. Tendrás que emplear bien el freno y derrapar en las curvas más largas para recortar algunos segundos.



¿Demasiado fácil? Acaba una vuelta con un tiempo de 1'33"

Hecho	

WWF WRESTLEMANIA 2000

Vence a First Blood en 0'5"



Un consejo: Para hacer más daño a tu rival, sal del ring y recoge un arma.
Desafío: Para que la sangre corra hay que seguir dos pasos: primero, aléjate de tu oponente en cuanto la campana suene (un puñetazo en todo tu careto son valiosos segundos que pierdes) y segundo, recoge un arma, como el bate de béisbol, y dale una paliza a tu contrincante hasta que se caiga al suelo. El árbitro entrará a los pocos segundos para proclamarte vencedor.
¿Demasiado fácil? Inténtalo sin armas.

Hecho	



Provoca seis veces a tu contrincante sin que te golpeen

Un consejo: Sal del ring para obtener tiempo extra y poder provocar.
Desafío: En Wrestlemania hay seis tipos de provocaciones: una por cada dirección del stick (o sea, cuatro), otra cuando has completado con éxito tu movimiento especial y una sexta cuando tu musculoso amigo esta encaramado a las cuerdas. Hunde la cara de tu contrincante en el suelo para conseguir tiempo y activarlas todas. Sólo valen las provocaciones que hacen que tu barra de ánimo crezca.
¿Demasiado fácil? Haz las seis provocaciones dos veces en los primeros 30 segundos.

Hecho	

Consigue un cinturón compartiendo el control con la CPU



Un consejo: Pulsa C-izquierda y Z a la vez para alternar el control de tu personaje con el de la CPU.
Desafío: Tu experiencia en el ring te



convierte en un luchador mejor que el de la CPU, así que nada más empezar cada combate en busca del cinturón, pasa el control a la CPU durante 1'30" y, luego, retómalo e intenta solucionar los estropicios que ha causado esa chiflada. La única técnica válida para ganar aquí es la sabia experiencia.

Hecho	

¿Demasiado fácil? Retoma el control sólo cuando tu luchador esté a punto de palmarla.



Sobrevive durante 15'00"

Un consejo: Utiliza provocaciones en cualquier momento para aumentar tu fuerza.
Desafío: Un reto fácil: átale las manos a la espalda a tu luchador y sobrevive durante un cuarto de hora sin que entres en la lista de bajas. Con lo que durará el combate es muy probable que otro jugador entre en el ring buscando bulla. Si se pone de tu lado, tendrás que soltar algún que otro puñetazo o patada para que tu nuevo amigo no pretenda quedarse más de lo debido.
¿Demasiado fácil? Quédate en el ring para ver cuánto aguantas.

Hecho	



Vence en un Royal Rumble de 30 hombres en nivel "Hard"

Un consejo: Súbete a las cuerdas y haz un par de provocaciones para que suba tu barra de ánimo.
Desafío: ¡Eso es! Una treintena de hombres con el pelo grasiento que debes sacar del ring. Intenta provocar siempre que puedas y ten una lista de tus movimientos más amedrentadores para que unos cuantos salgan del ring corriendo del miedo. No te preocupes si el consejo de ahí arriba hace que pierdas el combate, la CPU, con miedo a que la aplastes, no se acercará a ti cuando estés en lo alto de las cuerdas.
¿Demasiado fácil? Elige a un luchador débil.

Hecho	

Vence en cinco combates consecutivos desde fuera del ring



Un consejo: Presiona L, Z y C-arriba en el mando de control 3 para tomar el control del entrenador que tienes al lado del ring.

Desafío: Empieza un combate de exhibición, desactiva la opción Ring Out e intenta anotar cinco victorias en el marcador sin pasar más que unos pocos segundos en el ring. Agarrar a tu oponente es mucho más complicado cuando hay poco espacio, pero puedes meterte entre el público con C-arriba para conseguir algún arma ridícula y ponerla en contacto con el cráneo de tu oponente mediante un toquecito de B.

¿Demasiado fácil? Gana 10 combates seguidos.

Hecho

Adivina quién será el Rey del Ring

Un consejo: Los luchadores sin movimientos de sujeción o sumisión a menudo son los que llevan todas las de ganar.

Desafío: Lo que necesitas aquí es un conocimiento inigualable de las capacidades y los puntos flacos de cada luchador. El objetivo es convertirse en el rey del ring en un torneo de 16 luchadores, todos controlados por la CPU, y adivinar quién se llevará el cinturón. Elige a los luchadores que quieras pero te recomendamos no elegir a 16 luchadores idénticos, por razones obvias.

¿Demasiado fácil? Adivina lo que durará el último asalto.

Hecho

¿Crees que no hay forma de sacar partido a tus viejos juegos para N64? Echa un vistazo a nuestra Superguía de retos, con 140 desafíos para casi todos los juegos de N64 disponibles y respóndete de nuevo esa pregunta. También te incluimos alguna ayuda extra, aunque seguro que un experto como tú no la necesitará.



Gratis con el número 30
de Magazine 64.